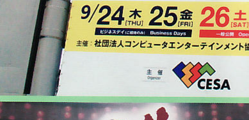


34页东京游戏展2009特报!震撼新作发表!
震撼价6.99
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.261
全面聚焦热点事件!
SCE社长平井一夫基调讲演
微软联携游戏大手指引游戏未来
游戏大赏2009谁拔头筹
日本游戏年度最黑黑马到来
挑战索任,苹果野望能否实现?
日厂翻炒加料的骗钱之道
完全不合常理的著名游戏武器
海量新作情报井喷
龙如4/战神3/刺客信条2
光之四战士/大神传/猎天使魔女/侍魂 闪
特洛伊无双/生化危机 黑暗编年史
圣恩传说/胜利十一人2010
屡试不爽的降价大招
任天堂被逼无奈宣布降价
索尼跟进?PSP-3000降价紧随其后
科幻题材王级游戏剧情攻略火速杀到!日式经典RPG重制彻底透析滴水不漏!
光环3ODST全剧情攻略!!
全录音收集!!
沙加秘宝传说
详尽系统解说与流程攻略
全缪斯女神加入
2009年10月上 总第261期
ISSN 1006-5032
9 771006 503000
19>

一年一度的电玩界超级盛会 TGS09 最速总力报道！



亚洲玩家们最为期待的饕餮大展！

东京游戏展，是与E3展并称为全球最大规模的电子娱乐展会之一。如果说E3是更加专业的业内向交流之地的话，那么TGS则更像是一个专门面向众多玩家们的年度聚会盛宴。那么TGS则更像是一个专门面向众多玩家们的年度聚会盛宴。今年的TGS，并没有什么激动人心的新闻放出，或许，TGS独有的氛围只有亲身参与者才能真切感受得到。

"游戏，活力四射！"

2009年9月24日至27日，全球最大规模的电子娱乐展会之一：东京电玩展（TOKYO GAME SHOW）在日本东京千叶县幕张国际会展中心拉开帷幕。今年东京游戏展的主题是"游戏，活力四射（GAMEは、元気です）"。在经历过金融危机的洗礼和销售业绩的持续低迷后，现在的日本游戏市场，正需要一个能令它重新焕发生机的新起点。相信，举办方CESA将今年TGS的主题取名于此也正是有着上述的含义吧。

4天的时间，转瞬即过，根据官方统计，今年TGS的入场人数如下：前两天的媒体日，9月24日为27435人，25日为24605人；公众开放日26日为61138人、最终日27日为71852人。整个展会4日期间的总入场人数为185030人，与去年相比少了约1万人。明年将会是第20届东京电玩展，预定于2010年的9月16日或者是17日到19日为止，依然是在东京幕张国际展览中心举行。

TGS09热点扫描

今年的TGS，说实话没有什么让人震惊的新闻和猛料爆出，几乎可以用"平淡如水"来形容。大佬们的基调演讲、著名制作人的采访、大批新作的公布和明了……一如既往的程序，精彩程度却颇有折扣。

索尼发布会的重点仍然是即将于10月1日全球同时发售的PSP GO，功能方面是大家都早已耳熟能详的那套东西。不过原本宣称可以让玩家将游戏下载下来后自行刻录成UMD的功能，最后由于"技术和专利方面的一些原因"而遗憾的被取消。PSP GO上的游戏将取消传统的UMD贩卖模式，而是采用网络下载的方式，这种新潮的销售理念虽然并非索尼首创，但在掌机方面采用此举索尼却是独一家——尽管这种销售模式可以进一步降低成本以及方便保护版权，但对于传统的游戏零售商们而言无疑会有一阵肉痛，相关的一些抵制行为也曾见诸于报道。

除了PSP GO，超薄版PS3发售短短不到一个月时间以来全球销量突破百万的成绩也成为了索尼此次宣传的重点。100美元的降价幅度，以及观感虽然一般但体积重量明显缩减的外形显然还是会大幅刺激原本踌躇不定的有购机欲望的玩家们加入PS3的阵营。FF13的PS3限定版也被特意拿出来宣传，只是这款一拖再拖的劈腿超大作究竟能否达到期盼中的高度目前还很难说。

微软方面，尽管美式主机在日本市场几乎一直是毫无理性的被冷落，但是这位业界大鳄在每年的TGS上都是一如既往的舍得砸银子。今年TGS上微软的展台无论是面积还是规模都数一数二，特别是发布会上竟然请到了不少日本著名游戏制作人进行现场访谈——其中就包括了在今年E3上演过"拍肩"的小岛秀夫。值得注意的是，在这次展会上，不少一线日本游戏厂商都对微软的体感设备NATAL大感兴趣，SE负责人和田洋一更是直言准备支持——与之相比，索尼的体感设备则似乎有些被冷落。

任天堂？还是老样子的我行我素，继续拒绝参加东京游戏展，不过被传闻N久的Wii降价计划终于被官方确认，降价幅度达到了50美元。尽管之前岩田聪社长一直嘴硬无比，然而Wii连续数月的销售瓶颈终于还是直接导致了此次的降价举措。还是SE的和田洋一，提及了Wii的后续主机极有可能在2011年发售的消息，尽管这个预测一两年之前就被许多欧美分析师们提出过。毕竟，凭新意吃饭的体感机还是很难在长期与各方面都比较完善的其余两台主机相持。

来自稻船等人的不协和音

《勇闯尸城》，是CAPCOM在XBOX360上发售并大受欢迎的全新游戏，据说是因为不愿意续作《勇闯尸城2》出现在18禁区域，著名制作人稻船敬二拒绝让本作参加本届TGS并单独举办了一个聚会。在聚会中被问及对今年的TGS怎么看的时候，稻船回答道："我也很期待的去了现场。但实在太无聊了，这样下去可不行啊，我想日本业界已经完蛋了吧……但是还有没完蛋的游戏，这里我为大家准备了《丧尸围城2》。"

无独有偶，在被问及《合金装备 和平行者》受了海外游戏多大影响时，小岛秀夫回答道："说是影响，其实我只能从海外游戏上体会到魅力。今天游戏展上的只需要玩御三家《现代战争2》、《神秘海域2》和《刺客信条2》就足够了。当然日本的游戏也有精彩的地方，但我（包括世界观和游戏性）实在是没有什么兴趣、不过，《LOVEPLUS》倒是想玩一下。"

上述两位的惊人发言刚刚传出，某些论坛上的过激玩家就愤怒不已，其实大可不必如此。无论是稻船还是小岛，都的的确确是手头有着百万级大作、并且在全世界范围内都获得大量玩家支持和肯定的著名游戏制作人。他们的眼光和能力，是没有什么好质疑的，虽然言语方面可能过了一点且参杂了些个人喜好，但是如今日本业界连续数年的低迷却是不争的事实。

看一看如今游戏大作在日本的销售成绩、看一看传统日式游戏如今的人气程度、再看一看本届TGS展会的平淡，你还会觉得他们只是危言耸听吗？



●名越和他正在制作的《龙如4》在展会上吸引了大量的眼球，展区内还有夜店MM们的COS。







●东京游戏展是由CESA电脑娱乐消费者协会举办的，一年一度的游戏展览。东京幕张展览馆是其常用场所。

●索尼的PlayStation标记和其手柄上标志性的四个符号在展区上空随处可见。





●著名的足球游戏WE系列新作2010，展会现场提供了不少专用的试玩机位给到场的玩家。



●小岛工作室在PSP上开发的合金装备系列新作和平行者自然吸引了许多玩家，这位MM身上的制服就来自于本作之中。





●SHOWGIRL们永远是展会上的一道靓丽风景，除了厂商们自己的SHOWGIRL之外，还有玩家们自己的COSPLAY。





●参展的厂商们有宣传自己游戏的，也有借机向玩家们展示自己制作的各色周边的。





在物欲横流的世界 寻找继承最强传说的人！

在当代最能体现SEGA硬派精神的作品《龙如》系列，其最新作《传说的继承者》已经处于紧张的制作中。这部从剧情到操作都堪称优秀的系列自从登陆PS3平台之后，已经推出了2部，其制作技术也日趋完善。从新作的副标题《传说的继承者》来看，本作中将会出现主人公桐生一马的接班人吗？我们将继续关注本部游戏的制作情况。 □文/猴子

堂岛之龙再登场 他不是一个人在战斗！

↑经过3代的起起落落，主人公桐生一马已经厌倦了这个充满阴谋与欺诈的地下世界。但是，想要归隐田园的他，真能这样生活下去吗？

←各种必杀技的演出更加夸张了。在使用这些技能的时候，游戏的镜头就会给出特写。

在喧嚣的街角 施展无敌的拳法 驱散宵小群敌

→按照游戏系统部分的设定，每个可使用的角色都有N个必杀技。这次除了桐生之外，还有多名角色可用。

夜店选美秀欢喜落幕 美女如云任玩家挑选！

由《龙如》系列制作人名越稔洋亲自监督的《龙如》夜店选秀活动已经是本系列一大特色了。在制作开始之前，SEGA在日本各地选拔美女，充当游戏中夜店服务员的角色。这次的选拔可谓应募者云集，从模特、演员、大学生到货真价实的夜店女郎，不一而足。选拔从网络投票开始，之后经过名越稔洋和菊池正义的审阅，最终决出优胜者。应该说，名越挑选女人的眼光确实很了不起（笑）。

↑今年《龙如4》的选秀优胜者在TGS展会上登场，这些女孩子的形象和气质都有很大的区别。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如4 传说的继承者			2010年预定
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	BD-ROM	1人	720p	审查预定

《龙如》中熟悉或陌生的角色



泽村 遥

与桐生命运相连的少女

（CV：钉宫理惠）桐生的恋人泽村由美遗留下的女儿，今年13岁（中学生）。在经历了"消失的100亿日元"事件和"东城近江激斗事件"之后，和桐生一起搬到冲绳，在桐生开办的"向日葵"孤儿院照顾其他孤儿。一天她在带着小狗在海滩散步的时候，意外发现了一个被冲到沙滩上的人。



冴岛大河

凶恶的极道杀人死囚

（CV：小山力也）原东城会世井组的部下。在1985年4月发生的"上野吉春杀人事件"中，他被指控杀害了黑道组织"上野诚和会"的18名成员，之后被判处死刑，但是一直没有执行。25年之后的2010年3月，他从东京被转移到一个神秘的监狱中，那里集结了各地的凶恶罪犯，还包括东城会的干部……



秋山 骏

流浪汉出身的金融公司社长

（CV：山寺宏一）33岁的高利贷者，据说在几年前的神室町，他还是一个无家可归的流浪者，后来居然从事放贷生意，成为金融公司"Sky Finance"的社长。他的公司有个外号叫"收容所"，专门向那些从别处借不到贷款的人放贷。顺便说一下，他的公司服务员"花"的声优由平野绫担任。



古村正义

被社会熏染的神室町刑警

（CV：成宫宽贵）29岁，警视厅神室署生活安全课所属的刑警，用我们理解的话来说就是所谓的集"片警"和"刑警"于一身的角色。他的主要工作是监督各种风月场所，并且从中抽头，有时还非法雇佣外国人为他工作，还热衷于赌博。但是他潜伏在这里其实另有目的，背后的秘密是……



滨崎 豪

身陷囹圄的黑社会老大

（CV：高桥George）曾经是东城会若头辅佐，直系滨崎组组长，在3代中联合华人社团"蛇华"政变未遂，沦落成流浪汉，在3代结尾的时候从背后捅了桐生一刀，之后就因伤害罪被抓进了监狱。在服刑期间，这家伙仍然贼心不死，随时准备逃出监狱卷土重来，向桐生报上次的一箭之仇。



莉莉

掌握事件背后秘密的神秘女子

（CV：小泽真珠）实名、年龄、一切来历均不详。在神室町发生枪击事件的时候，秋山因为当时在现场被警察作为与案情有关系的责任人带走。之后她造访了秋山的Sky Finance金融公司，在得知没有担保人和保金也可以借贷之后，提出10天之内借贷1亿日元的要求。这背后有什么秘密？



真岛吾朗

人称"岛野狂犬"的包工头

（CV：宇垣秀成）曾经是东城会直系"真岛组"的组长，与桐生一马一直是好友兼对手的关系，每次见面必然大打出手，但是在桐生遇到困难的时候肯定会出手相助。在09年的会长争夺事件之后，就把组织交给小弟们打理，他则在会长堂岛大吾的支持下重新开展建筑业务，承揽各种工程。



堂岛大吾

东城会六代目会长

（CV：德重聪）在《龙如2》的结尾中，因为东城会五代目会长寺田死亡，堂岛大吾在桐生的支持下，被推举为六代目会长。之后在2009年峰义孝发动的政变中差点被杀害，大难不死之后开始着力于组织的重建工作。在直系柴田组与上野诚和会发生枪击事件之后，又开始紧张的斡旋工作。



杉内顺次

神室警署搜查一课刑警

（CV：远藤宪一）在犯罪现场一干就是30年的老牌刑警，专门侦破各种杀人事件，在神室町一代十分出名。他的作风十分强硬，对一切坏人都采取嫉恶如仇的态度，让那些无法无天的黑社会分子也闻风丧胆。在枪击事件发生后，他把现场的秋山也带走询问。之后就一直盯着秋山这条线索。



新井弘明

东城会直系下属副头目

（CV：泽村一树）作为东城会下属直系的"柴田组"的下属组织，"金村兴业"的二号人物，新井一直表现很出色，就连柴田组的老大都预备培养他作为自己的继承人。与毫无上进心的金村组长相比，他显得积极很多。某日在金村兴业与上野诚和会的组员发生冲突受伤，之后杀死了对方。



宗像征四郎

相貌威严的警察副总监

（CV：北大路欣也）他是东京警察组织本部的东京都警视厅副总监。据说是从基层小警察做起，一步步做到副总监位置的传奇人物。曾经在1985年发生的上野诚和会总长遭遇袭击的事件中担任警视厅的刑事部长，在杉内和古村等人为按键调查奔忙的时候，他在幕后冷静地观望局势。



城户 武

东城会金村兴业下属

（CV：桐谷健太）与其他人相比他的地位就比较低了。城户只是"金村兴业"下属的一个小弟，是新井的左右手，深受其信任。城户兼具黑社会成员人情世故和放荡嚣张两方面的特点。在新井卷入枪击事件而失踪之后（城户在该事件中也是责任人之一），就和秋山一起协力调查新井的下落。

【日本游戏业完蛋了】 稻船敬二评论本届TGS时表示："我本来很期待的去了现场，但哪里实在太无聊了，这样下去的话可不行啊！我想日本的游戏业已经完蛋了吧？不过为了让大家看到还没有完蛋的一面，我为各位准备了《勇闯尸城2》。"

与奥林匹斯众神的最后一战。



借助PS3强大的性能 同屏敌人数量将会大大增加

作为一款经典的动作游戏，战神系列最为突出的特色就是壮阔的场景、酣畅淋漓的战斗和暴力血腥十足的场面。在前两作中，敌人的数量虽然也不少，不过根据最新的情报，《战神3》将借助PS3强大的硬件性能，使得同屏的敌人数量大幅增长。

说到这里，大家千万不要将这个"敌人数量"等同于无双系列中等着被割草的那种无意义的"敌人数量"。这种杂草敌人绝不是SCEA所追求的目标，从公布的画面来看，这些敌人即使是同一兵种，在外貌上也会有着种种细微的区别，甚至连手中的武器也无一相同！每一个敌人都有着自己的AI，想要战胜它们绝不仅仅是按同一个键就能做到的。

感受克里托斯的强大

敌人的数量大幅增加，作为主角的克里托斯的力量和攻击方法也将更加的多样化。除了杂志以前介绍过的新武器、新魔法和新特殊道具系统之外，更多的战斗技巧都将被引入。普通模式下你会充分感受到克里托斯的强大，堪称是无可匹敌！

今年的TGS上，作为索尼的王牌游戏，PS3超大作《战神3》自然吸引了一大批玩家们的眼光。不过，《战神3》要想在明年三月份之前发售显然还很有难度的，倒是《战神1+2》的蓝光合集版已经确定将于今年年底前发售。关于该合集版，已知的有秒间60帧，对应720P和PSN奖杯，游戏流程方面不会有删减或者增加。因为是两个游戏的合集，所以奖杯的份量也是两个游戏的份量。原来《战神1+2》的幕后花絮、文档、博物馆等等所有元素将会保留，此外还将附带《战神3》试玩版的下载码，玩家可以通过PSN下载到《战神3》的试玩版。 □文/北斗

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3		2010年3月	
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	1人	720P	17岁以上

更加野蛮、更加暴力、更加血腥！

在前几作战神中，克里托斯的攻击方式主要有武器肉搏和魔法两大系统，本作的战斗系统不但加入了更多的新要素，而且对原本的这两大主系统也做了更为细致的补充和进化。

例如，3代中将会加入的投技就是以前的作品中所没有的，之前，只能按○键将敌人抓住后选择直接用手撕成两半或是用武器攻击进行连携，这次则可以将被抓住的敌人远远的投掷出去。不但被扔出去的敌人、其飞行途中撞到的其余敌人也都会受到伤害并进入倒地状态。

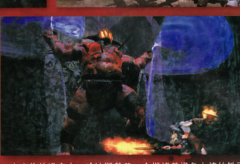


↑克里托斯背后的雅典娜之刃闪耀着血色的火光，对面的冥王哈迪斯则是使用的两只泛着幽蓝色火焰的钩爪。对决，来自奥林匹斯山上的火焰，与来自冥府的火焰！

↓火焰之弓，本作新增的特殊道具，用火焰之弓能射击远距离的敌人，被射中的敌人身上会着火，一旦其靠近其他敌人也会烧着它们。



战神与冥神的战争 神火与地狱之火孰强孰弱



↑在本作的设定中，哈迪斯戴着一个燃烧着橙色火焰的铁面具，也不知面具里面的这团火焰之下，是不是哈迪斯为了报杀妻之仇而已经愤怒得变形的脸孔？

痛失爱妻的冥界之王哈迪斯 要将满腔的怒火倾泻而下



让所有的恩怨都在此了结

Hades 冥界之神 哈迪斯

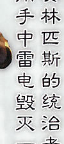
哈迪斯是众神之王宙斯和海王波赛冬的哥哥，四大创世神之一。他的罗马名字是Pluto，八大行星之外的冥王星也用的这个单词。身为冥王，哈迪斯是地狱和死人的统治者，审判死人给予惩罚，同时也是掌管财富的神。他力量很强，但性格平和，是众神中最神秘的神。在爱妻珀耳塞福涅被克里托斯杀死后，誓要报回此深仇大恨。

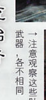


↑悲哀的人生、满手的血腥，使得克里托斯从1代的时候就走上了弑神这条不归路。或许，即便是死亡也无法让他真正的安息。

重获自由的泰坦族 与克里托斯杀回奥林匹斯

在2代的结局中，克里托斯杀死了命运三女神，并利用她们的力量穿越时空救出了被宙斯封印的泰坦巨神。值得一提的是，许多人往往将泰坦（Titans）和巨人（Giants）族相混淆，实际上他们是两码事。泰坦是希腊神话中曾统治世界的古老的神族，这个家族是天穹之神乌拉诺斯和大地女神该亚的子女，他们曾统治世界，但被宙斯家族推翻并取代。





奥林匹斯的统治者 用手中雷电毁灭一切敌人

众神之父 宙斯 Zeus

宙斯，希腊神话中的主神，第三任神王，是奥林匹斯山的统治者。克洛诺斯和瑞亚之子，掌管天界，以贪花好色著称，希腊神话中的许多神名和英雄都是他和不同女人生下的子女——克里托斯也是如此。他以雷电为武器，维持着天地间的秩序，公牛和鹰是他的标志。2代末尾险被克里托斯所杀。



↑泛着蓝色幽光的锁链状武器，目前还不知其具体名称。



↑注意观察这些骷髅兵手中的武器，各不相同。

海外媒体采访小岛秀夫时问道MGS受到了欧美游戏多少影响时，小岛说，“与其说影响，不如说我从欧美游戏中体会到了魅力。这次TGS只要体验《现代战争2》、《神秘海域2》与《刺客信条2》就足够了。至于日本游戏的精彩之处，我对它们没有兴趣。”

《最终幻想13》限定版PS3公布！纯白色调粉红嵌图售价41600日元



既然是日本的家门口，FF13的节目肯定少不了。SE之前已经宣布该作的日版将于今年12月17日发售，借TGS的热潮，SE再次发布了印有FF13主题图案的限定版PS3，吸钱的大门又一次欢笑的敞开了。

这款最新发布的FF13限定版主机，全名为"PlayStation3 FINAL FANTASY XIII LIGHTNING EDITION"，以索尼新发售的轻薄版PS3为原型，主机和随机手柄均采用白色涂装，机身正面印有粉色的雷霆手绘图案，靠近光碟吸入口处嵌有显著的""FINAL FANTASY XIII"字样，整体透出一股干净朴素又不失华美的气氛。这款游戏同捆限定版主机目前已经开始接受预约，预定12月17日与FF13一同上市，至于价格，官方给出的售价为41600日元（不含税），约合人民币2953元，以降价后的PS3加上一款游戏折算，这个价格并不便宜，有意收藏的玩家可要做好出血的准备。

话说，这已经是SE第二次为FF13推出同捆主机了，难道不是吗？上一次是FF13的试玩版，就是那个同捆FF7AC蓝光版电影的时候，虽然打的是电影限定主机的旗号，不过用膝盖想都知道SE卖的那根葱。一款游戏能捞钱捞到如此地步，也不得不佩服和田洋一的商人手腕。日本业界有这样的厂商担当领军角色，也难怪稻船和小岛的无奈吐槽了。这4万多日元的主机如果还能大卖特卖，那日本业界真的没什么可说的了。



←多了一个图案和一个LOGO，就多卖这么多钱，你会买吗？反正我不买，不过甘愿掏钱的冤大头肯定不少。

一款游戏卖两次主机 玩家到底买不买帐咱们走着瞧

FF13试玩台排起40分钟等待长队 史艾一票看家作品群芳共舞

作为SE展台的核心，FF13的试玩台就像一块吸铁石，把慕名而来的玩家们牢牢吸在了其中。围绕着FF13的精美画板，大批玩家有秩序的聚集在试玩台体验着他们心中的神作，而在场外，一眼望不到尾的排队长龙几乎把SE的展台围了个水泄不通，队伍最末尾举牌的工作人员不停的更新着时间标识，最长时甚至达到了40分钟以上，即便如此，排队的长龙始终没有缩减的迹象，直到一天的展会结束，排队的人群才恋恋不舍的散去。今年的12月17日，一定是个日本玩家的集体狂欢节。

除此之外，SE还在展台各处设立了众多新作的试玩台，像《光之4战士》、《王国之心 沉睡初诞》、《纷争 最终幻想 Universal Tuning》、《最终幻想4 月之归还》，都有着自己的试玩台，还有《钢之炼金术士 黄昏的少女》、《星海传说4 国际版》等也都在大屏幕上公开了最新视频影像。除了索尼外，SE在本届TGS上的风头绝对配得上"主场"这个词汇。



史艾的当红明星们

←游戏还没出，FF13的帅哥美女们就已经大红大紫，人气顶盛，俨然一副大牌明星的气派。

→SE的展台人满为患，车水马龙，绝大多数都是冲着FF13来的。

将展台围满的粉丝们 日本业界的小缩影

集系列大成之作《梦幻之星P2》特别展出活动，多罗猫客串登场

作为PSP的当家主打游戏，SEGA为《梦幻之星P2》准备了专场演出活动，这也算是12月3日发售前最隆重的一次现场宣传。

本作的背景设定为《梦幻之星 宇宙》的平行年代，系统则沿袭自PSP前作，玩家会扮演主人公以一名佣兵的身份在一个边境星球展开冒险。除了游戏的基本内容外，SEGA特意邀请了TV节目古拉尔第5频道的女主持人小仓维和女艺人能登有纱到场为游戏作秀，现场众多宅男宅女都为两位美女的青春洋溢所倾倒。此外，每天都在PSN上露面的索尼吉祥物，两只黑白多罗猫也出现在了《梦幻之星P2》的活动中，这也是SEGA和SCE合作计划的一环，据悉，多罗猫也将出现在《梦幻之星P2》游戏中，以客串角色登场，这无疑又让本作多了一个不小的卖点，曾经硬件的死对头今次握手走到了一起。



←但凡日本人的活动总要作一作秀，拉美女出来就是为了增加眼球，顺带唱一唱扭一扭。

曾经的死对头 跨越了恩怨 终于携手合作

SEGA&3A联袂出演，两大音乐人合作《永恒终结》现场上演男女服装秀

预定今年冬季发售的《永恒终结》是众多日式RPG新作中颇受瞩目的一款，因为是多平台，又是两大日厂联合制作，受到的关注自然比其他作品更多一些。

今次SEGA专门设立了《永恒终结》的展台，不仅仅是画面、影像的展出，参与游戏制作的SEGA和3A开发人员们亲临现场，为玩家们解说游戏的魅力。随着最新的PV演示，SEGA公司的鸟野光弘和3A的胜吕隆之身穿印有"EOE"标识的衬衫共同登台，逐一介绍游戏中的故事背景、人物角色和战斗系统。比较特别的是，当他们讲到换装系统时，大屏幕上出现了女主角琳蓓尔的画面，我们看到琳蓓尔穿着打扮竟然就是两位制作人穿的那件EOE衬衫，而且是黑发猫耳版的，很显然这就是被无限期待的换装系统了，也许两位男主持的衬衫还是配合游戏专门设计的，不知实际游戏中是否会收录这件蓝白相间的衬衫呢？

游戏还有一个亮点就是配乐，樱庭统和田中公平，两位业内一流的作曲家向我们表达了对新作音乐的自信，前者是3A作品及《传说》系列的御用配乐师，而后者的代表作《樱花大战》系列、《飞跃巅峰》等神曲早已经深入人心，由两位倾力合作的配乐一定是天籁中的天籁。

两个男主持的服装秀 实为映衬游戏美女

→两位男主持人的服装就像是专门为配合游戏美女而特意穿上的。



两家合演的大舞台

←SEGA的展台这次人气相当旺，除了《龙如4》和《梦幻之星P2》外，围观人数最多的就是《永恒终结》的展台了。

稻船："日本业界已经完蛋了"
小岛："我对日本游戏完全没兴趣"

今年的TGS到底如何，不同的人都有一个不同的答案，但对于业内人士，他们的回答更值得我们思索。在TGS上，两位日本最顶尖的制作人，用自己的方式表达了对日本业界的失望之情。

稻船敬二 "我原本很期待今年的TGS，也充满期望的去参加，但说实话，我非常失望，这实在是太无聊了，日本业界已经完蛋了，无论再怎么搞，日本游戏界也就这样了，不过我认为还是有一点没完蛋的地方，我们的《勇闯尸城2》就是如此。"——稻船拒绝《勇闯尸城2》出现在18禁展区后，发表了如上言论。

小岛秀夫 "与其说《和平行者》受到了海外作品的影响，到不如说我只能在海外游戏中体会魅力。日本游戏虽然有自己独特的地方，但我实在是没有任何兴趣，今年的TGS只要玩《现代战争2》、《神秘海域2》和《刺客信条2》三大作就足够了，其他那些日本游戏我都没兴趣。不过，《LOVEPLUS》我还是想玩一下的。"——在被问及《和平行者》受了海外作品多大影响时，小岛给出了他的答案。

虽然日本业界从来不缺少神论，但作为日本人如此评价日本游戏界还是比较少见的。日本业界近年来确实呈现出萎靡化、封闭化、排外化的严重倾向，高清游戏卖不动，掌机游戏大行其道，只要沾上国外一点边的东西都会遭到日本玩家的抵触和排斥，这种情况已经不是一天两天了。一直致力于全球化作品的稻船和小岛自然比别人看得更加清楚，虽然他们的言论都难免流露对自家作品的变相宣传，但对当今日本业界的失望之情是真真切切的。

再提一句，名越稔洋曾在TGS说过一句："正因为高清游戏在日本卖不好，所以才要去开发好游戏使其卖得好。"但不要忘了，名越的身家招牌《龙如》是只有在日本才卖得动的游戏，他和另外两者的观点大相径庭是理所当然的。

←如果《合金装备4》没有欧美的销量，只有日本的70余万的话，恐怕小岛也要破口大骂了。

→稻船敬二之所以不出《鬼武者》，完全是这题材欧美卖不动的缘故。

日本业界也就这样了 本届TGS实在太无聊

←在日本暴力程度稍微露骨一点就会被评为18禁Z级游戏，这级别几乎清一色的会销量暴死，难怪稻船要骂街。

两位神的吐槽 无奈之下的无力之举

任天堂正式宣布Wii降价5000日元
2万日元售价目指新的销售高峰

记得前段时间曾一度传出Wii将降价的传闻，甚至各大零售商已经下调了Wii的价位，任天堂很快便宣传这是零售商的私自行为，但事实证明，这个否定句只是老任放的烟雾弹而已，任天堂已经宣布官方信息，Wii正式降价至2万日元。

在TGS开展的9月24日当日，任天堂就发表了Wii正式降价的官方声明，由原来的25000日元降至20000日元（折合人民币1420元左右），这意味着，自06年发售至今从未降过价的Wii，终于破了这个"不坏金身"。

任天堂社长岩田聪前段时间曾发表过一段言论，称降价这种手段只能对主机销售起到很小的促进作用，而且时间有限，而且不想让先买的消费者承担更多金额，因此不打算降价。这是他红口白牙亲自吐出的话语，如今，这个宣言成了鬼都不信的昏话，老任还是抗不住市场的压力被迫降价了。也难怪，微软和索尼先后调低了自己主机的价位，最近几周PS3的周销量均数倍于Wii，各大厂商也都争先恐后的往PS3上扔东西，再加上索尼和微软的体感已露出锋利的獠牙，已经坐稳的天下怎容他人撼动，Wii选择这个时候降价，是明智的，也是被逼无奈的。

2009年的东京游戏展，用独特的演绎方式向我们展示了什么叫日本游戏、日本业界

●育碧在TGS09上公布了一段X360大作《分裂细胞 断罪》的最新预告PV，并在其中公布了该作正式发售日期为2010年2月23日，游戏分级预定为18岁以上限定。

●LEVEL5联合SCE发布了PS3角色扮演游戏续篇《白骑士物语 光与暗的觉醒》，新作将包含线上和线下两种模式，具体情报和发售日期暂未公开。

●KOEI于TGS上最新公布了PS3版《真三国无双 Online》，以PC版为基础，添加动物副将等全新的要素，预定2010年发售。另外，原先公布过的以特洛伊战士为题材的一骑当千游戏，正式定名为《特洛伊无双》，预定2010年发售。

●SCE于TGS开展当天，宣布PSP3000日本地区正式降价，新售价为16800日元，从10月1日起正式实施新价格。另外PSP GO价格不变，预定11月1日在日本发售。

●山内一典公布了他的扛鼎大作《GT赛车5》的发售时间，该作预定2010年3月发售，游戏将对应PSN网络对战和在线语音聊天，并可以将自己录制的比赛录象上传至网络或传输到PSP中欣赏，新车奔驰SLS Amy会收录到游戏中。

光荣展台最后的压轴大戏
《战国无双3》变性角色登场

9月27日TGS的最后一天，KOEI在自己的展台举行了最后的宣传活动，内容就是当家花旦《战国无双3》，同时游戏的新参战角色和玩家们关心的问题也一并得到了解明。

↑内容就是当家花旦战国无双同时游戏的新参战角色心的问戏的新心的问戏的

《战国无双3》的制作人鲤沼久史主持了这次专场活动。当有玩家问到"《战国无双3》是否有移植到其他平台的计划"时，鲤沼干脆了当的给出了"没有"的否定回答，并强调经典手柄PRO是《战国无双3》的标准控制器，为此KOEI专门向任天堂提出了这个问题，游戏的限定版PRO手柄也是源于这个原因。至于本次新参战的武将是以什么基准加入的，鲤沼谈道这是以新作的主题时代背景为准的，也就是游戏的主题，新加入的武将都会有属于各自的正面剧情。新作中一个名为"迷之村雨城"的新模式，是非常重头的游戏要素，玩家会在其中操作鹰丸展开异类的冒险。活动最后，担当阿市配音的前田爱和另外一名女声优庄司宇芽香共同登场，而这名新面孔，正是最新参战角色——竹中半兵卫的声优，原本的天才军师摇身变成了美少女，无双也开始学香蕉了。

目前为止，《战国无双3》已公布的新武将有——黑田官兵卫、甲斐姬、北条氏康、加藤清正、立花宗茂以及竹中半兵卫共六人，鲤沼表示还会有新角色加入近来。



←女版竹中半兵卫，给人感觉比较萌，期待和秀吉的狗血式剧情。

美女演绎的美女 光荣的无双 美女才是真卖点



BAYONETTA

“一个女人从20年前沉入湖底的木棺中苏醒，失去了大部分的记忆，但是却掌握着召唤狰狞魔兽的魔女之力，超越了数百年的时间和空间来到了欧罗巴的边境小镇，无数的天使前来袭击并阻止她，那么她的目的是什么？又有什么样的命运在等待着她？……”曾经制作过PS3/XBOX360平台的人气游戏《恶魔猎人》的神谷英树，担任本作的导演兼制作，相信体验过但丁角色魅力的玩家一定不会错过本作。游戏中的主角是一位名为ベヨネッタ的魔女，她将使用武器和召唤术，对前来阻止她的天使们展开猎杀，抛却匪夷所思的剧情不说，但是游戏系统本身就有很多独特之处，在接受采访时，神谷与桥本两位《猎天使魔女》的制作人透露了很多玩家密切关注的最新情报，下面将一一为大家详细解说。 □文/蔬菜汁

神谷、桥本坦然面对采访 魔女之父再透露最新情报

在日前的一次采访中，《猎天使魔女》的导演神谷英树和制作人桥本ユスケ披露了很多关于本作开发的最新情报，其中就包括神秘的女性角色ジャンヌ的相关大揭秘，而且还有神谷英树的英雄主义完全大曝光哦。

首先，在本作最初公布的游戏画面中，一位银发的女性角色引起了玩家的广泛关注，桥本透露，她的名字叫ジャンヌ，是ベヨネッタ的竞争对手一样的人，担心只是透露名字会让玩家不过瘾，于是神谷进一步补充道，身材纤细的ジャンヌ一头惹眼的银发、手持短枪，与ベヨネッタ站在一起时给人留下的印象深刻，而且她在游戏中起着非常重要的作用，当记者进一步追问时，神谷则面露微笑，闭口不语，稍加思索之后打了个官腔，玩家在游戏进行中会逐渐明白的。当记者问道ジャンヌ这个角色的开发难点时，神谷将她与ベヨネッタ做了比较，因为ベヨネッタ需要考虑一些实际操作中的问题，所以需要相当的小心和反复，而ジャンヌ就没有这么劳心，差不多是按照神谷自己的兴趣开发的，大部分要素都体现了神谷的兴趣。

在已经披露的游戏画面中，细心的玩家发现有一种被称为“魔女时间”的技能，当问及于此的时候，神谷显得非常兴奋，表示此技能的加入了自己对游戏的一些想法，在动作游戏中，如果只是一味的连打将敌人击杀的话，会十分枯燥，让游戏的乐趣大打折扣，如果能一边闪避敌人的攻击，同时在间隙给与敌人打击的话，不仅可以让游戏的节奏更加紧密，而且还可以增加游戏的观赏性；桥本也表示，“魔女时间”这个技能确实设计的十分合理，不过玩家要想真正发挥出威力的话，还需要根据时机做出正确判断。神谷说他最不能接受的就是“防守”这种行为模式，因为在防守的时候，什么都做不了，既然是动作游戏，那么就应该让攻防有一定的平衡性，而且从主角的英雄主义方面来考虑，防

武器的切换

一旦进入战斗就不能切换武器，这是动作游戏违和感产生的一大要因，本作中，即使是在战斗中，也可以随时切换武器来应对敌人。

↑根据新的武器切换系统，与敌人交手摸清底细后，再变换武器正式展开战斗也不算迟。

→可以踩在敌BOSS的身体上前行，而同时又不会减少HP的损失，减轻了玩家的顾虑。

行走的方式

《猎天使魔女》中，角色的行走方式与传统动作游戏完全不同，可以在断壁和建筑物的纵向面行走，用神谷的话来说，就是将3D空间的使用发挥到了最大限度，而且将立体攻防战的效果完美展现。

PS3 / X360	本刊译名：猎天使魔女		2009年10月29日	
	动作	SEGA	价格未定	版本未定
	蓝光/DVD	1人	解析度未定	17岁以上





接近战利器，舔血红色恶魔！

在战斗中也可以切换武器这一点，最大限度保证了玩家的自由，即使是在攻击的同时，也可以自由变换武器，根据游戏制作人的创作思路，之所以为其设计了大量的武器，就是不想限制她的战斗方式，而让游戏中的战斗更为自由。玩家将在游戏中体会到更多的动作乐趣和组合技能，与BOSS的对敌战会变得更加华丽，战斗方式也会多种多样，不会拘泥于一种打法，也正阐释了动作游戏的传统理念。



根据战况随时切换 始终保证战场主动权

←根据登场敌人的不同，在3D空间内切换武器，对其实施有效打击是一个不错的选择，当然如果不想换武器，就使用现有的武器也完全可以。

游戏中的性格角色众多，在最新公布的角色情报中，敌方角色（天使）共有11个，我方角色共有6位，庞大的角色群想必一定会让剧情更加充实。另外，据可靠情报透露，角色可以使用的武器数量远不止个位数，武器的攻击范围囊括了近、中、远三种范围，配合实时战斗姿势切换的战斗系统，对想取得高分和挑战难度、成就的玩家，对临场反应也有一定的要求。不管是游戏中登场的角色还是物品道具，都有令人百玩不厌的要素在内，用制作人的话来说就是，只玩一遍就结束的话基本上是不可能的，里面有大量让玩家反复游戏的乐趣，当然制作人说的比较夸张，说游戏中准备了可以玩一辈子的噱头，每一个角色都加入了开发人独自的美学研究。

技能大披露

器具诱惑怎能抵挡 尽显女王霸道！

关于魔女的最新技能，目前公布的有拷问技和召唤技两种，所谓的拷问技就是利用拷问器具对敌人施虐，不但是女王型的魔女，而且还有这种禁锢器具的诱惑，这种技能也只有神谷才能想得出来，但愿拷问的对象是能令人喷血的可人、嫩滑的天使们，不然的话就大倒胃口了。



↑斩杀敌人时的喷血场面随处可见，“嗜血魔女”的外号可不是盖的，敌人们可要小心了，不然就要被斩成两段了哦。

屠夫中尉

之前已经为ベヨネッタ设计了若干种武器，而这次登场的武器是寄宿着嗜血的杀人中尉魂魄的火箭筒，真所谓生而食人躯，死亦允汝血，光是听了这武器的来历就让人不寒而栗。

↑就算是踩着敌人的身体前进时也不会有什么影响，所以战斗中的自由度很高。

短枪是她唯一的朋友 眼镜后面隐藏着冰冷眼神

守也让角色的形象大打折扣，总之，“抛去防守才是我所认为的唯美之道”，神谷如是说。

虽然是一款动作游戏，但是关于实际的战斗和动作的详细部分都还有很多未解之谜，从目前披露的一些动作要素的细节来看，没有什么比的作品能与之比肩。

魔女的行走方式也引起了玩家的关注，神谷和桥本对此也给与了解答，依靠魔女之力，可以在建筑物的墙壁和断崖绝壁上行走，在垂直的墙壁上行走就好像在地面上一样，这种行走方式也体现了神谷的理念。

“既然是魔女，那么当然可以无视重力。”神谷说，这样既可以将3D空间有效活动，让画面更显效果，也同时可以让玩家体验到立体空间的攻防乐趣。记者随后问道，是否会将一些解谜要素融入3D立体战斗中时，神谷这样回答，“单纯表现出视觉的魄力和冲击才是重要的，所以没有繁琐的解谜要素。”在公开的画面中我们也看到了，魔女踩着敌BOSS的身体进行战斗的迫力画面。

ベヨネッタ双手和双脚都装备了各种各样的武器，这些武器分为A和B两种形态，在动作画面时可以瞬间自由切换，玩家可以选择适合自己的战斗方式。在ベヨネッタ的技能中，不管是视觉冲击还是威力都堪称最大级别的两个技能：拷问技，也就是魔女狩猎时召唤出拷问器具，对天使们进行拷问；大魔兽召唤技，使用古代的咒文进行咏唱，并消耗大量的魔力，借魔界的强大的魔兽之力给敌人以毁灭性的打击。

神谷英树对这两种技能是这样评述的，首先，在游戏中，拷问技是一发逆转的大技，不但有视觉上的冲击而且还能享受到动作的爽快感，关于大魔兽召唤技能也是差不多如此，更重要的是，这些技能充分显示了角色的性格，不过一提到魔女，就不禁让人联想到拷问。当有记者问道，能否自由选择招出的召唤兽时，桥本却给出了否定的回答，每个大魔兽召唤是根据登场敌人而定的，当新敌人登场的时候，这时玩家就会想“会有什么样的召唤兽登场呢？”而让游戏时刻保持新鲜度。

两位游戏制作人也透露了一些关于最新武器的情报，之前已经为大家报道过拳枪、短枪、妖刀修罗刃、鞭，现在，第五种武器又闪亮登场，露出了它的真面目，最新的这种武器并非依据现实既有的武器制造的，ベヨネッタ既可以使用它进行打击，也能够实施炮击。在越战中，一中尉因杀戮而坠落地狱，魂魄附在这个火箭筒上。

Beyone Ta

魔女轮廓渐明朗

随着魔女能力的相关情报越来越具体，最初给玩家留下印象的那个无记忆冷淡眼镜女的单调形象，也渐渐从大家的记忆中淡去，取而代之的是一个冷酷、坚定、思维敏锐、行动迅捷的嗜血女王，不光双手双脚上都有着各种各样的武器，还有神秘武器可用。

最新一周的日本销售数据显示，PS3继续占领家用机平台销量第一位，并以巨大优势领先（PS3以55000台居首，Wii则15000台维持，360继续保持最下位记录4000台，仅比PS2的2900稍好）。软件方面PS3《薄暮传说》首周21.7万套最佳。

在遥远的过去,从沉睡中



自从去年10月公布制作消息以来，《王国之心 梦诞》的制作一直处于保密状态，除了三位主角的零星情报之外，其他的消息还一切不明。在NDS版的《358/2 days》和手机版的《Coded》推出之后，PSP版《王国之心》成为玩家们最关注的目标。本作的发售日暂定为今年冬季，它会和FF13一起推出吗？我们还是看一看本作的制作人野村哲也为大家讲述的相关游戏内容吧。 □文/猴子

由三个人的冒险构成的完整的故事

→和索拉一样，维恩和他的同伴们也要在迪士尼故事的角色的帮助下进行冒险。

←本作的战斗部分更具动感，玩家只需通过简单的操作就可以使战斗进行下去。

经典的场景再现！

→在激烈的战斗中，我们可以看到PSP机能带来的精彩效果，果然华丽异常。

关系到世界存亡的战斗

←和以前一样，担任反面主角的依然是魔女。泰拉在《睡美人》的世界中与之接触。

与众多角色交叉的命运

更加爽快的战斗！

与之前的《王国之心》相比，本作的战斗操作更加简单，玩家在事先把操作的面板设置好，之后通过简单的按键连打就可以轻松打击敌人了。对于众多LU玩家来说，简单的战斗就是硬道理。

↑虽然操作简单，但是画面依旧十分精彩而华丽。

PS Portable PSP	本刊译名：王国之心 梦诞			2010年预定
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	UMD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定

诞生的幕后不为人知的往事！

超过50小时的游戏内容

——游戏一共有3名可供操作的角色，那么整个游戏的结构是什么样子呢？

野村 在游戏开始的时候，玩家就要决定操作哪个角色。之后一直到最后通关为止，都只能操作这一个人。每个角色都有自己单独的故事，在同一个世界里设计了三个人的剧情，每个人进行冒险的时候，遇到的故事和BOSS也都完全不一样。因此整个游戏就像是三个游戏联系在一起一样。因为选择的角色不同，游戏内容也有变化，所以在玩游戏的时候，注意不要因为自己一时兴起，就跟周围朋友们剧透哦。

——原来如此。那么，一名角色的游戏时间大约来说会有多长呢？

野村 照目前的情况来看，一个角色的游戏时间大约是15小时左右。再加上其他一些消耗时间的部分，三个人一共要花50小时以上的时间才能全部通关。

——三个人是分头行动吗？

野村 基本上来说是这样，但是也会有两三个人一起行动的场面。主要分为三条主线：Terra追查失踪的捷亚诺特的下落，Ven追着Terra，Aqua一边寻找Ven，一边担心Terra的安危。在游戏的剧情方面，每个角色的时间轴也是错开的。所以玩3遍也只算打了一遍完整的故事。

——Aqua的资料到目前为止也没有公开太多，她是怎样的一个人呢？

野村 她的为人处世的态度非常认真，就像一个优等生一样，是一个十分严肃的女性。不过她在有的时候也会因为一点小事就十分害羞。她在对付敌人的时候毫不留情，但是对自己的同伴却十分温柔。在三个人之中，她是做事最稳重的。

——Aqua在战斗的时候的动作也很特别，看起来有点像漂浮滑行的样子。

野村 她的动态就是以“小魔女”的气质为概念形象设计出来的（笑）。

——我认为，很多玩家在玩这个游戏的时候，会对形象神似罗克萨斯的Ven的真实身份十分关注，而且对Terra等人的未来也会很在意的。

野村 关于这些部分呢，我们已经公开了许多关于这些角色的暗示，所以我觉得有的人应该已经明白一些了。这次的谜团也很多，不过我们加进了相当详细的关于游戏的说明，Ven和罗克萨斯还有以前的主角索拉之间都有共通的部分，从性格上说，积极乐观的索拉似乎和Ven更加接近。然而，索拉似乎是一个无忧无虑的人，而Ven的性格相对来说比较严肃，所以索拉和罗克萨斯的性格在他的身上都有体现，一半一半的样子。但是在战斗的时候他是反手握着钥匙剑的，在制作上，我们使他的操作感与索拉和罗克萨斯都不相同。

——这次的敌人“无知者”是什么意思呢？

野村 敌人的名字用英语表示是“Unversed”，是由负面情感产生的，“对生命没有充分认知”的意思。其内涵我想大家玩过游戏之后就该明白了。

全新的世界令人期待

——这次新追加了两个世界。

野村 这次在剧情方面我们会使用更多的篇幅来描写。不只是《梦诞》的故事，迪士尼作品本身的很多故事也会体现出来。

——其中还有《灰姑娘》里试穿水晶鞋的经典场面呢。

野村 这个是我特意加进去的。因为是《灰姑娘》的故事，怎么能缺少了水晶鞋的剧情呢（笑）。就其他方面来说，像Ven和杰克一起行动，尽管不是贯穿整个游戏，但是主角和次要角色一起行动的场面在故事中也会时不时地出现。

——《星际宝贝》的故事也是花了一番功夫准备的吧。

野村 因为这是史迪奇以前的故事，并非发生在夏威夷，而是在宇宙空间。这个角色很受人喜爱，在太空船上登场的话，给人的感觉应该是不太一样的，总体说来应该会很有趣的吧。

——“七公主”的渊源这些谜团也会在游戏中解开吗？

野村 “毫无阴暗面的光明之心”这一点的确是和游戏有关的。但是说到在睡梦中诞生，指的并不是公主们诞生的事情，而是因为内心蕴含光明的之心人出现了某种状况，因此三个人就此展开调查。

无需消耗脑力的爽快战斗

——本作的战斗概念是什么？

野村 有了《358/2 days》和《Coded》的制作经验，我们可以说这一作是历代作品中进化最完善的一代《王国之心》。主角们都有着超人一般的动作，在游戏中可以体验到和索拉截然不同的感受。这可能是系列中能给人带来最高爽快感的游戏了。其中新加入的战斗系统包括牌面指令和锁定强攻，这些都是游戏的战斗部分比过去增加更多爽快感的原因。

——使用牌面指令的战斗，它的特色在什么地方呢？

野村 我想，相比一边深思熟虑一边战斗，还是靠反射神经战斗的部分比较多。因为可以凭着不同的感觉来按钮，这种简单的战斗方式很容易上手。

——牌面内的指令可以自行设定吗？

野村 是的。在设计上可以事先预设各种技能，进行个人化的调整，避免在战斗中出现各种繁琐的操作。就像《王国之心 记忆之链》一样，事先把牌面构筑好，然后在战斗里就可以不断使用这些招式。尽管这些技能不会像卡片一样越用越少，但是使用一次之后需要过一段时间才能再用。和战斗系统相辅相成地，成长系统也会做出比较大的调整，风格也会有所改变，总之改变得很大就是了，说不定改得似乎有点过头了（笑）。不过这是我们深思熟虑很久才完成的系统。

令人在意的续作是什么？

——TGS马上就开展了。会有试玩之类的展示吗？

野村 这次因为是按照游戏发售日程表进行的开发，所以不会有太多的试玩展示。最多也就是预备一些小型的试玩空间提供给大家。以前请参观者入内观赏的大型封闭式影院也取消了。不过，《梦诞》和FF13的试玩还是有的。尽管画面会小一些，但是我们会安排试玩的玩家观赏这两部作品以及《纷争 最终幻想》等新作的最新公布影像。因为公司的方针是发售日靠前的作品要优先考虑，所以像《Versus 13》、《Agito 13》和《寄生前夜3》这些作品，可能不会有更多的新影像公布。

——那么，大家最关注的本作的发售日决定了吗？

野村 因为要考虑到和FF13发售日协调的关系，所以我们还在商讨。因为FF13的开发比本作早，所以还是FF13先发售，本作要晚一些。不过我想不会让大家等太久就是了。

——顺便问一下，本作通关之后，玩家们会不会因为结局的原因而想玩1代等有关联的作品呢？

野村 这个……因为有很多谜团，应该会有一些玩家玩过之后想去玩后续的作品吧。本作也收录了绝密的影像哦。

——“后续作品”？你说的难道是《王国之心3》吗？

野村 既然是后续作品，那么还是请在今后期待我们的后续报道吧（笑）。

十三机关全部成员的基本情况介绍
关全部成员的基本情况介绍十三机！

Terra
泰拉，拉丁文意为“土”，是捷亚诺特的弟子之一，钥匙剑的传承者。为了寻找失踪的捷亚诺特而穿梭于各个世界之中。

Ventus
文图斯，本作第一主人公，拉丁文意为“风”，简称“维恩”（Ven）。外貌和罗克萨斯很相似。为了追寻泰拉的踪迹而来到王国之心的世界。

Aqua
亚克雅，拉丁文意为“水”，由于担心维恩的下落，以及为了追寻下落不明的泰拉，也来到了这里。

Fairy Goddess
能实现任何愿望的仙女，帮助灰姑娘装扮成乘坐南瓜马车的高贵女子，并且给了她一双水晶鞋，促成了她与王子的姻缘。

Cinderella
仙杜拉，绰号“灰姑娘”的善良少女，从小受尽继母和两个姐姐的欺负，在仙女的帮助下变身成贵族参加王子的舞会，但是到午夜12点的时候就会被打回原形。

Lucifer
鲁西法，灰姑娘继母家的黑猫，经常陪同主人一起欺负灰姑娘，但是又十分惧怕灰姑娘养的狗。维恩在缩小之后差点被它吃掉，还跟它大打了一场。

Prince Charming
人称“魅力王子”，是《灰姑娘》世界中的王国继承人，在舞会上对灰姑娘一见钟情，在捡到水晶鞋之后就命令部下寻找能穿上这双鞋子的女孩。

Jaq
雅克，灰姑娘家的老鼠。因为经常接受灰姑娘的帮助而和她成为朋友。在游戏里，它给维恩提供了不少帮助。

Sticky
《星际宝贝》的主人公，外星人，实际上是强巴博士制作的“实验品626号”，具有能举起自己体重3000倍的重物的能力，还会熟练操作复杂的计算机。在夏威夷遇到少女莉罗，她给它起名为“史迪奇”。

Gantu
甘图是银河联邦的军官，身高7米，属于鱼人一般的种族。在接受任务，押解实验品626号（星际宝贝里的史迪奇）到无人星球的时候被它逃掉了，于是开始追踪它的下落。

Dr.Jumba
外星生物博士，发明了626号实验品（史迪奇）等各种奇怪的生物，虽然自称“邪恶天才科学家”，但是也有人性的一面。因为进行违法的生物基因实验，被关进了监牢。

Sparky
实验品221号，是626号的表弟。其特征是可以自由操作电力，还很喜欢发电（布兰卡？）。在《星际宝贝电影版》中登场，和史迪奇一起来到夏威夷，由莉罗命名为“史巴奇”。

在TGS期间，KOEI展台举行了《战国无双3》的制作人问答活动。主制作人鲤沼久史对于广大粉丝关心的本作是否会在稍后向其他主机进行移植的问题，肯定的回答：“不会！”同时对于游戏延期至12月向广大无双粉丝致歉。

WARRIORS
LEGENDS OF TROY

PS3 / X360	本刊译名：特洛伊无双		发售日未定
动作	KOEI	价格未定	版本未定
蓝光/DVD	1—4人	720P	审查预定

“无双”的邪恶之手在染指了三国和日本战国之后，又伸向了西方世界，以荷马史诗为题材的战争动作游戏《特洛伊无双》已经在开发之中，游戏中的战场转移到了特洛伊，在以斯巴达为首的希腊联军和特洛伊城邦的这场战争中，玩家可以扮演任一阵营中的角色，与敌人展开厮杀，再次上演顽强的战士与大群敌人进行肉搏的惊心场面，与以往的无双系列不同的是，本作加入了特有的时代特色，敌方会组成希腊时代所特有的部队、组成方阵，这在战略安排上是一个重大的变化。游戏中登场的角色目前正式披露的数量还很有限，会在正文中对这些已经公开的角色进行详细的介绍。而通过协力作战依然能体会到更加不同的乐趣，本作支持最多4人联线协力作战，当然也可以进行让人热血沸腾的4人对战。 □文／蔬菜汁

特洛伊人为自由而战 希腊联军英雄集结



↑“战神”阿克琉斯的剑下不斩无名之辈，快报上你的名来！

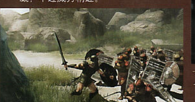
←战场设在特洛伊城邦，不管是输是赢，特洛伊都损失巨大。

在战场可以拾取武器随时投入战斗

在战斗中，武器不是固定的，这与以前系列中各武将都有趁手的兵器这一点有所不同，可以使用地上拣起的岩石，也可以使用敌人掉落的枪等武器，除了武器使用的变化之外，也可以使用投掷武器，进行远距离作战。



↑投掷技在远距离战斗中的作用不可小觑，不过威力稍逊。



支持最多4人对战

↑武器可以随时拾取也是本作的亮点之一。

战阵系统令NPC的实力大幅度提升 殒命在瞬息之间

NPC的变化也很大，不管玩家选择的是哪一方阵营，敌人都会根据自身的兵种特点来配置战阵，著名的有斯巴达方阵等。

→被敌人战阵包围的时候就要看玩家的操作了。

再现荣耀吹响冲锋的号角！

与历代无双一样，本作中可用的角色也很多，并且性格分明，特点各异，玩家既可以扮演侵略军希腊，也可以选择扮演防守方的特洛伊城邦，希腊方的传说英雄阿克琉斯、奥德修斯都在可选之列；而特洛伊方可以使用的有“弑神者”帕里斯和特洛伊悲剧英雄赫克托尔；不仅有丰富的人类角色可供选择，还可以操纵神兽。

阿克琉斯 希腊联军

特洛伊战争中唯一一位半人半神的英雄人物，母亲是海洋女神忒提斯，令特洛伊人闻风丧胆；与主帅阿伽门农发生冲突后罢战，而后因朋友之死重新上阵，最后中暗箭而死。

帕里斯 特洛伊城邦

特洛伊国的王子，在斯巴达与国王的妻子海伦发生恋情，将海伦带往特洛伊，从而引发斯巴达与特洛伊之战，最后导致城邦的覆灭，也是对阿克琉斯施放冷箭之人。

奥德修斯 希腊联军

希腊西部伊塔卡岛之王，智勇双全，在特洛伊战争前曾劝双方罢战但未果，10年特洛伊战争期间英勇善战屡建奇功，最后献木马计攻破特洛伊城，将后者从地图上抹去。

神兽

荷马史诗原著中所没有，游戏中新加入的战斗单位，力量和速度都完全超越普通的战斗士兵，在英雄辈出的这款希腊神话游戏中，神兽的加入令游戏的可选战术性大大提高。

赫克托尔 特洛伊城邦

特洛伊王子，帕里斯的哥哥，有特洛伊第一勇士之称，被誉为“特洛伊的城墙”。虽然明知不敌也勇敢接受阿克琉斯的挑战，最后光荣战死，与弟弟不同，连敌人对他也充满敬意。

3000价格下调,PSP Go蓄势待发！体感当道,PS Home将进一步拓展

株式会社Sony Computer Entertainment在9月24日TGS开展当天，于幕张会场临近的国际会议中心举办了2009年度下半年的战略媒体发表会“SCEJ Press Conference”。负责SCE日本地区统括事务的总裁肖恩·雷登（Shawn Layden）

在发表会的开头，雷登向大家介绍了PSP主机的发售状况。截止到9月，PSP主机在日本地区销售已经突破1200万台，到今年12月底，PSP日版作品的数目将超过1000作。从10月1日起，PSP3000的价格将下调至16800日元（约合人民币1276元），已经发表的与《GT赛车》同捆的PSP套装价格为22800日元。另外，与Konami合作推出的《胜利十一人UEFA冠军杯特别版》套装也将在09年冬季发售。

另外雷登也向公众宣布了11月份日版PSP Go发售的情况。届时将在日本举行“Start Campaign”特别活动，凡购入PSP Go的玩家，可以在14部作品中任选一部免费下载。对于PSP Go发售之后该机型是否将取代3000的问题，雷登明确表示：“我们将结合（不同玩家的）生活方式，为双方提供商品。”由此可见今后的PSP主机将是PSP Go与PSP3000平行发售的态势。


↑今年还要玩什么赛车游戏？当然是山内一典的GT系列了。

之后被请上台的特别客人是《GT赛车》的开发者山内一典。山内氏对于PSP版《GT赛车》进行了介绍，其中包含以前没有公开的两大特征：第一是游戏系统的变化。本作可以通过ADHOC方式对战，包括“ADHOC对战”、“Trade & Share”、“Party Race”、“AI Driver Mode”四种不同的模式。本作强调“和朋友一起增进乐趣”，并且为此采用了专门的技术。第二点是在PSP版中获得的车辆可以在PS3版《GT赛车5》中被正式继承，玩家们在游戏中打出自己喜欢的赛车之后，可以通过与PS3的互动，将其用在将来发售的GT5正式版里。在买到GT5的当日就可以得到很多车辆，玩家们在玩PSP版的时候，可以满怀信心地期待5代的到来。说到大家最关心的GT5发售时间，山内一典宣布该作“将于2010年3月发售”。他在同时表示，“虽然也想尽早地发售这部作品，但是考虑到GT5的制作规模和质量，这个时间已经是最短的了。”



←GT赛车的最新作PS3版发售日已定，对应PSP联动。

随后上台的是SE的北濑佳范。他向玩家透露了FF13的具体制作情况，这部作品的制作已经基本完成，发售日也早已确定。届时将发售同捆版PS3主机“FINAL FANTASY XIII LIGHTNING EDITION”。该主机与先前发售的新型PS3一样，外壳是陶瓷白，上面有FF13主角雷霆的画像。这款同捆PS3的硬盘容量为250GB，价格定在41600日元。

与PS3相关的最热门话题自然是在E3时公布的体感装置“Motion Controller”（暂定名）。平井一夫在演讲中透露，该装置目前已经处于开发将近完成的状态。在发表会现场，演示的是《小小大星球》的Motion Plus对应版。演示者一人使用Motion Controller，另外一人使用震动手柄，进行对比操作。该装置还可以和EyeToy配合使用，玩家们在演示中能够充分感受到这种全新直感的操作方式给人们带来的乐趣。此外该装置还将推出多个对应游戏，《捉猴啦》和《Mr. Pain》都在开发中。除了SCE的作品之外，大量第三方也将跟进，CAPCOM的竹内润表示，包括《生化5》等作品都将在明年推出对应体感操作的版本。

Natal如箭在弦,70%第三方强烈支持！微软强调体感,众多大作在明年登场

微软于9月24日在东京TGS展览会上宣布，包括Activision Blizzard、Bethesda Softworks、CAPCOM、Disney Interactive、Electronic Arts、Konami、MTV Games、Namco Bandai、Sega、Square Enix、THQ以及Ubisoft等全球顶尖游戏厂商，已表态支持微软的“Natal计划”（Project Natal），将采用“Natal计划”的崭新技术开发新游戏，共同创造彻底摆脱游戏控制器束缚的娱乐新体验。

微软表示，今年的E3展中发表“Natal计划”距今不到3个月，这项宣布显示业界各大厂商对次的肯定，以行动表示最大支持。这些厂商在Xbox 360上推出的游戏作品销售数量占所有第三方厂商的70%，还包含了许多全球玩家热爱的系列作品。

“Xbox 360 的‘Natal计划’打破了游戏创作者的创意框架，给予他们更大的想象空间与新体验，协助伙伴开创前所未见的新作品，”微软互动娱乐事业部门资深副总裁 Don Mattrick 表示：“我们这群创意伙伴已经看到‘Natal计划’为整个游戏业所带来的惊人的远景，这同时证明了Xbox 360不仅仅提供了当今最佳的游戏及娱乐，同时以创新的思维带领产业趋势与风潮。”他表示，全球知名游戏厂商针对“Natal计划”所推出的最新游戏开发内容，将在近日内陆续对外公开。

微软此次在东京电玩展中举办大型研讨会，邀请到三位知名游戏制作人参与讨论，包括 CAPCOM的稻船敬二、Sega的名越稔洋，以及Konami的小岛秀夫。这三位游戏制作人将在研讨会中一同探讨利用”Natal计划”的技术应用在游戏产业上的无限可能性。

↑对于Xbox事业在日本的拓展，泉水敬这些年来一直担任事业推广的角色，尽管背后的辛酸远远多过喜悦。

微软同时也公开今年6月初取得“Natal计划”开发套件的全球游戏厂商，此次通过东京电玩展开幕式表达对“Natal计划”所感受到的惊喜与对未来远景的期许如下：

Electronic Arts 总裁 Peter Moore 表示：“在 Electronic Arts，我们的顶尖开发团队正在致力研究开发，希望能运用这项业界的最新技术，打造出令玩家们惊艳的全新运动与竞速游戏。”

Activision Blizzard 资深副总暨出版总监 Dusty Welch 进一步表示：“我能强烈感受到Natal计划未来对游戏所产生的影响，它不仅只是让Xbox 360主机更吸引人的配件，更代表了娱乐所能体现的新境界。”

CAPCOM 研发管理群总监稻船敬二表示：“我个人对Natal计划非常感动，它彻底撼动了我们游戏创作者的心灵，我认为这将会为 Xbox 360 玩家带来全新的游戏方式与全新的惊喜，同时也对未来游戏的开发带来与众不同的创新内容。Natal计划绝对值得全世界玩家及合作伙伴的期待！”

Ubisoft 执行主管Yves Cuillemot表示：“过去使用传统游戏控制器所受到的限制，让许多潜在玩家觉得过于困难而不愿使用，现在这些问题将可以完全解决。我们一直认为Natal计划潜力无穷，玩家的身体本身就是最棒的游戏接口。Ubisoft 已经打算运用这项优势来设计新类型的游戏作品，让玩家可以体验不需控制器的游戏，以吸引更多人尽情享受游戏乐趣。”

微软表示，除了来自游戏业各界广泛的支持之外，微软自家的微软游戏工作室也正全力投入各种娱乐面向多样新奇体验的研发工作。微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer 表示：“我们的研发团队运用Natal计划的技术，创造出前所未有的各种娱乐体验”。

微软指出，“Natal计划”是着眼于未来的科技，Xbox 360 同时也在东京电玩展公开热门的 Xbox Live Arcade 游戏，其中包括了《Toy Soldiers》、《Snoopy Flying Ace》、《Bomberman Live: Battlefest》，以及《RayStorm HD》等，众多的游戏选择，力求让 Xbox LIVE Arcade 稳坐最具创新的下载游戏平台的王位。这个计划已经吸引了很多游戏商的兴趣，从现在开始一年之内，将有大量对应体感的游戏登场。

白金游戏即将于下月推出的动作大作《猎天使魔女》人气持续高涨，作为社长的三 K达也在其官方BLOG上表示公只完X360版本的开发，PS3版本则交由SEGA方面来完成，本公司只提出建议和进行监修。同时还表示，两个版本将同时提供试玩版下载。

“我要确认的是PS系的核心是游戏。”基调讲演社长平井一夫致辞PS事业

由社团法人电脑娱乐协会（CESA）举办的2009年东京游戏展于9月24日在东京幕张会场开幕，与此同时召开的“TGS游戏论坛”在开幕的时候，按照常例，由各大游戏公司的基调讲演开始。这次的基调讲演共分为两个部分：第一部由SCE代表取缔役社长平井一夫主持，第二部分由CAPCOM、Square Enix、KONAMI、Bandai Namco Games等知名会社的社长、总经理共同参与。

由于基调讲演结束之后SCE要举行单独的发表会，因此平井一夫的讲演以SCE本社的战略方针和今后的行动为主题。在演讲的开头，他首先就PlayStation事业部创立以来，受到的所有玩家与厂商的支持表示谢意：“在PlayStation平台诞生15周年的今天，对于所有的支持和激励，我们表示诚心诚意地感谢。今后我们将返回‘所有的游戏在这里集结’的原点，为这个目标继续努力。”



↑在接受日经BP采访的时候，平井表示了对未来的担忧和希望。

→PlayStation Home与PSN服务将在未来成为PS系主机最大卖点，广大玩家们也颇为关注。

之后平井氏对于近年来玩家群的生活方式的转变，认为“虽然现在说起来显得有些过时，但是网络的普及毕竟是最基本的关键字”。网络为玩家带来的改变，可以总结为8种不同的体验：游戏、交流、观赏、倾听、发现、创造、共享和学习。通过以上几种活动，玩家们在网络时代所得到的种种乐趣，对他们的娱乐生活产生着重大的影响。

平井以现在PS3上流行的《小小大星球》和在欧洲人气高涨的“Sing Star”为例，讲述了网络对游戏产生的重大影响。《小小大星球》本身软件的容量并不大，但是留给玩家自创的空间却可以说是无限大的。目前全世界的玩家一共设计了128万个不同的关卡，每天玩6个小时，一年365天不停地玩，都要花上29年的时间才能全部玩通。从中可以看到网络化的世界中，一个游戏可以扩展到什么程度。而“Sing Star”的歌曲下载数量之多，已经远远超过了目前对应的最大存储媒体的容量。平井推断，在今后将有更多的对应网络的娱乐内容在游戏中出现。

说到这里的时候，平井话锋一转，向在场的众人说：“在这里我要确认的是，PlayStation系产品的核心还是游戏。今后我们将注入更多的力量，创造出更多优秀的作品。”平井将今后PS系游戏主机发展的希望寄托在第三方身上，他认为，新型PS3在发售之后3周之内销量突破百万，虽然价格因素是一个原因，但是只靠便宜是不行的。在今年年底有200款以上的第三方软件加入PS阵营，为PS3提供了坚实保障。

之后平井向公众演示了PS3最新的体感操作装置Motion Controller（暂定名），并且强调该装置即使对核心玩家也是有用的。之后又向大家介绍，为对应无UMD的设计，欧美地区将有1700部作品对应下载，在日本，到11月的时候，下载游戏也会达到450部以上。

最后平井谈论的话题是PSN网络服务。今年PSN的发展速度是去年的3倍，今后SCE将继续以游戏为中心，继续强化视频下载服务，同时推进漫画等其他娱乐内容的下载服务。

在讲述今后战略与游戏演变的时候，平井一夫指出，目前游戏发展到这个地步，人机之间在情感上的交流还停留在单方面的地步。体感操作实现了Motion，今后的游戏要向“Emotion”（情感）方面发展，这方面需要硬件的进化和技术的支持，这样的概念现在来看似乎还是有点超前的，但是在未来并非完全不可能。在未来开创新的游戏方式，将是游戏制作者追求的目标。

“全球时代顶级游戏商的战略展望”各大厂高层齐聚一堂讨论业界未来

在平井一夫社长的讲演结束之后，日本业界各大厂商的社长和主要负责人登台继续第二部分的讨论。登台的与会者包括株式会社CAOCPM的代表取缔役社长迁本春弘氏、Square Enix社长和田洋一氏、Bandai Namco Games社长鹈之泽伸氏、Konami社长北上一三氏、SCE全球工作室总经理吉田修平氏，以及举办方日经BP社电子机械局的局长浅见直树氏。6人就三个不同的主题进行了交谈。

首先讨论的话题是对日本家用游戏业一年的总结。自从去年9月，席卷全球的经济危机影响到各个产业，游戏业自然也不能幸免。一直到去年春天为止，业界一直笼罩在金融风暴的阴影当中。日本国内由于少子化造成的人口衰减，以及现有技术的饱和，都构成了对游戏业发展不利的因素。在过去的一年中，玩家的游戏习惯也发生了很大的变化。虽然掌机早在几年前就开始普及，但是过去1年里掌机玩家数量的发展有超越以前的趋势。《怪物猎人P2G》、《勇者斗恶龙9》等作品都是影响掌机普及的重量级作品。而玩家们在玩掌机游戏的时候，交流比过去又有了更深一步的发展。对于经济危机，Konami的北上社长保持着乐观的态度。他认为，从93年到04年的“失落的10年”（指泡沫经济使日本社会处于低迷状态的10年）中，游戏业并未衰退，而是以惊人的速度发展着。初代PlayStation就是在那10年中诞生并且兴盛的。在过去一年的经济衰退中，Wii依旧取得了成功，PSP和NDS更在玩家当中进一步普及。因此在今后的一年中，继续发展以家庭为中心的玩家群，扩大游戏产业，是各大厂商所要做的事情。



↑新时代的游戏市场应该怎么发展？作为日本业界最大的游戏软件商，各位社长们各自抒发了自己的观点。

会谈的第二部分围绕“全球市场竞争中日本的视点，以及在全球市场中应该开发的游戏”这个话题展开。随着经济全球化的发展，现在许多日本厂商的游戏都开始直接在海外地区开发。在谈到海外开发的时候，鹈之泽社长坦言，现在海外开发费用比在日本国内高出将近一倍，现在整个市场不够景气，市场规划等工作也不好做。之所以选择海外市场，与其说是为了利润，不如说是为了生存。在美国开设的全球工作室，由于文化、意识形态等差异，制作游戏的过程十分艰难，日本游戏的本土化工作也不好做。实际上，文化的差异往往是阻碍全球交流的最大障碍。不同地区的人们喜欢不同风格的作品，日本公司开发海外游戏，就像让日本导演执导好莱坞电影一样，往往是费力不讨好的事情。就亚洲市场而言，浅见氏对中国的ChinaJoy评价颇高，认为这是一个“了不起的阵势”，但是在这样的市场上，也很难感觉日本游戏存在的必要性。日本的动漫产业发展了几十年，在亚洲确立了第一的地位，如果能够很好地利用这一积蓄，那么日本大概可以保持自己的优势。

最后的话题是“今后的游戏如何开发”。去年一年来，家用游戏的网络化、便携式游戏机的普及和体感操作的成功应用，都给与会者留下了深刻的印象。由于玩家们的生活方式和游戏习惯都发生了很大改变，所以今后的游戏厂商们要谋求发展，就必须改变自己的经营方针。在激烈的竞争中，卖得好的作品与卖不出去的作品之间的落差越来越大，其中取得成功的游戏，不是从制作者的视点出发，而是从玩家们的视点出发而制作出来的。开发的游戏要有意思才能吸引玩家，只有获得玩家的认知，才能取得成功。现在的游戏与玩家之间交互的部分很多，如何从顾客的视点考虑，满足他们的要求，制作他们喜欢的东西，在这方面，制作者的手段不仅仅限于自身的能力，在今后增强交流也显得至关重要。必须摸索新的收益模式，在现状的基础上继续前进，这些工作都需要十分艰苦的努力才能完成。危机的背后往往隐藏着转机，这是具有东方哲学和世界观的人首先想到的。充满危机感的日本游戏厂商，在面对全球经济现状的问题的时候，将共同探索突破重围、再创辉煌的道路。

即将于10月13日发售的PS3游戏《神秘海域2》显然不会是系列的终结。开发公司顽皮狗的创意总监艾米在官方BLOG上透露：“德雷克的故事并没有在2代完结，只要玩家希望，这个系列就将继续下去。每代的故事都是独立的，你不需要有玩过上一代的经验。”

曾经的敌人如今成为搭档！精英战士克劳萨登场！

在这次的《生化危机 黑暗编年史》中将有新增的剧本可玩，例如最近公布的，由里昂和曾经的对手匕首男克劳萨搭档，潜入南美调查的一次生化恐怖袭击事件，行动名称为Operation Javier。同时公布的还有名为玛纽拉的唯一幸存者和神秘消失名为哈维尔的毒品大王。 □文/北斗



↑本作收录了来自维罗妮卡的众多怪物，包括长手僵尸、收容所囚犯、以及狂暴化的沙虫、蝙蝠与蜘蛛等。

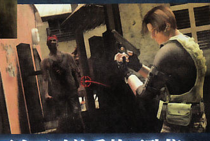
更加真实的战斗细节表现

↑游戏中装填弹药时画面上都会实际呈现双手更换弹匣的动作，细节部分的表现将更加真实。

新增的剧情：南美村落生化袭击事件

前不久CAPCOM官方还公布了来自《生化危机维罗妮卡》中的阿尔弗雷德和艾雷西娅兄妹，他们是伞公司创办人爱德华的孙辈，在洛克西特岛的私人宅邸相依为命。阿尔弗雷德是安息伏特家族的现任当家，也是伞公司洛克弗特岛基地的最高司令官。

↑克劳萨，曾经的敌人，如今却是作为里昂的搭档共同战斗，这次南美的任务就是他们俩执行的。



再次面对熟悉的面孔们 层出而不穷的生化危机

贾维尔·西达戈
Javier Hidalgo

南美著名的毒品大王，尤其喜欢使用暴力和暗杀来对付自己的敌人，财产方面可谓富可敌国，竟然有一天却神秘的消失了。

玛纽拉
Manuela

生活在南美的一座水边小村之中，是4代两年之前一场生化恐怖袭击后该村中唯一的幸存者，里昂与克劳萨曾参与过这次调查。

里昂·肯尼迪
Leon S.Kennedy

2代男主角，在浣熊市曾经与生物怪物发生过战斗并且成功生还。之后在特务机关工作，身体能力很高。

杰克·克劳萨
Jack Krauser

以里昂队友身份出场的特殊机关部队成员。就战斗能力而言可以说是精英中的精英，对自己的身手有着绝对自信。

BIOHAZARD
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

NINTENDO Wii	本刊译名：生化危机 黑暗历代记		2010年1月14日	
	动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
	DVD	1-2人	480p	17岁以上





遇恶即斩 侍魂见参

武士道者，所谓见破生死之事也。修罗道者，所谓诛尽对手之事也。此时此刻，我身化作恶鬼罗刹，将面前所见之敌，不论何者，尽数斩杀，断无遗类！

夺命一闪，群敌闻风丧胆！电光石火激烈对决

↑Xbox360的机能保证将游戏完全移植，画面效果与街机版相比毫不逊色，而且还追加了家用机版本特有的内容。

激斗！剑豪决死战，舞动必杀之刃



作为《侍魂》系列15周年的纪念性作品，《侍魂 闪》是一部以Taito的Type X2基板为平台制作的3D刀剑格斗游戏。本作3D化初衷就是为了延续过去昙花一现的3D版侍魂的精神。本作将于年底移植Xbox 360，国内的玩家们也有机会接触这部最新的侍魂游戏了。□文/猴子

刀枪剑戟，锋利无极限！条条杀气逼人寒！





↑在两剑交锋的时候，会出现这样的特写镜头和火花四溅声光并举的效果。

亲身体验残酷的对决

本作的操作系统与2D最大的不同是将斩击分为纵斩和横斩（和刀魂一样），配合特殊键可以使出各种不同的招式。



←在使用各种必杀技的时候，也会有特写出现。

XBOX 360 X360	本刊译名：侍魂 闪		2009年12月10日	
	刀剑格斗	SNK Playmore	7140日元	日版
	DVD-ROM	1人	720p	12岁以上

格尔巴

冷酷阴郁的神秘军官

46岁，出身地不明，使用细剑和教导队战斗术，为了达成自己的愿望而抛弃了其他的一切，看起来很阴沉。

霸王丸



宝刀美酒天下任我行

把剑道看做重于一切的男人，除了游历各地寻找对手之外，也经常行侠仗义，这才认识了主人公猛千代。

娜可露露

投身自然的轻灵巫女

尽管已经20岁了，但是仍然守护着属于阿伊努族的这片神奇的土地。在感到邪恶的气息之后踏上征程。

德拉克

惯用火器的西部牛仔

这位牛仔大叔和加尔福特不同，是个典型的美国人。武器用的是双管猎枪，脾气似乎也很是大大咧咧的。

猛千代

胸怀侠义的热血青年

这一代的主人公，曾经受霸王丸帮助，在他的的指点下练习剑术。虽然使用木刀但却拥有很强的战斗力。

铃姬

和洋一体的金发公主

原本来自雷斯菲亚王国，父母被杀之后随船漂流到日本，被天降藩主收养。为了给亲生父母报仇而出走。

与伙伴一起踏上感恩之旅



NINTENDO Wii	本刊译名：圣恩传说		2009年12月预定	
Wii	角色扮演	Bandai Namco	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	480p	审查预定

Bandai Namco Games今年推出的《传说》系列作品中，《圣恩传说》是以Wii为平台的原创作品。本作以大海围绕天空的埃菲尼亚世界为舞台，讲述主人公一行在温德尔、史特拉塔与芬迪尔3国纷争中，坚守信念与保护内心所爱之人与事物的故事。《传说》系列一向以故事性见长，因此本作的剧情绝对是吸引玩家关注的。此外，游戏的人设仍由传说系列招牌画师いのまたむつみ担任，看来表情崩坏的CG版《心灵传说》给Bandai Namco带来的教训还是很大的（笑）。本作承袭了系列的动作战斗系统，并且首度采用了可以依照战斗状况切换攻击方式的"风格切换线性动作战斗系统"，各角色在战斗的时候可以依照所持有的武器切换战斗风格，提供更丰富多变的攻击与战术。除了双节棍之外，本作还支持Wii经典手柄和经典手柄Pro版操作，喜欢传统操作的玩家这次可以安心了。 □文/猴子

马利克（声：东地宏树）

Malik Caesars

「即使骑士也要明白，有的东西你守护不了。」

年龄：40岁 身高：186CM 体重：76公斤
温德尔王国骑士学校的教官。本身是一个严格认真的优秀战士，性格耿直，但是也懂得变通。阿斯贝尔一直把他当作自己的榜样，对其十分尊敬。他的武器是镰刀一样的回旋镖，属于远距离攻击的武器。

帕斯卡尔（声：植田佳奈）

Pascal

「所谓的旅行，就是把脚下的路一直走下去」

年龄：22岁 身高：155CM 体重：45公斤
好奇心旺盛的天才技术者。性格开朗，容易与人相处，是队伍中的搞笑角色。尽管有时候不是很能分清状况，但是在大家一起讨论的时候，却经常语出惊人，搞出一些大家也想不到的动作来。

传说系列量产化最新作！

←尽管传说系列最近几年来有泛滥的趋势，但是大部分电视游戏主机平台上的作品都还算是中规中矩的，本作自然也不例外。





↑游戏的战斗系统仍然是和以前一样的直线式动作战斗，配合各种视觉表现优秀的必杀技。

↑道具调和系统也是必不可少的，按照玩家的设定，一旦达到某种状态，料理系统就会发动。

←传说系列最大的魅力就在于华丽的战斗场面，这次的效果比Wii版其他作品也不差。

轻松上手的战斗系统 配合各种必杀技华丽演出！



↑在使用必杀技的时候，会出现拉近镜头的特写画面，在3D的表现下镜头表现得更加灵活。

队伍吸收了新的伙伴之后 战斗力和平均年龄上升？

→加入了新角色的队伍，无论战斗能力还是平均年龄，都比以前上升了不少。谁让这位看起来年纪轻轻的大叔足足有40岁啊！

系列中存在的称号系统 支持队伍中的伙伴们战斗

随着游戏的进行，玩家会得到各种"称号"，在装备了这些称号之后，玩家们将在战斗中具有某种状态，或者在战斗之后获得经验值和金钱道具的时候起到辅助效果，有时候还是很好用的。这个系统发展到现在，称号系统已经成为传说系列不可缺少的一部分了，大家对此也应该相当熟悉了吧。



↑首先要取得称号，之后把称号装备上就可以了。

TGS开展前即发表海量新作！“EA SHOWCASE TOKYO 2009”

2009年9月24日是TGS2009正式开幕的第一天，而在TGS2009开幕前一天，即9月23日，EA发布会就率先召开。该发布会“EA SHOWCASE TOKYO 2009”在号称下世纪理想东京风貌的标志性建筑摩天楼的“六本木之丘”里举行，到场的EA高层有日本方面总经理Rex Ishibashi，以及牧田和也（FIFA2010）、村上贵宏（少年鬼忍传）、Benoit Richer（战地双雄）、Steve Papoutsis（死亡空间：血统）、Mitch Ueno（我与模拟城市特工）、Joe Booth（极品飞车）、Kim Swift（求生之路）、Jonathan Knight（但丁地狱）、Karl-Magnus Troedsson（战地1943）等各个游戏的制作人。

↑这次的展示会充分体现了EA对日本市场的重视。

发布会开幕，首先放送的并非《FIFA2010》以及《战地》等EA的招牌游戏，而是EA日本分社开发的NDS原创新作《少年鬼忍传 旋风》的宣传影像。该作与NDS版的《赛尔达传说 梦幻的砂时计》十分相似，是由日本EA独立开发的作品。实际上，本作确实是受到《赛尔达》等触笔动作游戏在日本流行带来的影响而开发出来的。虽然有跟风嫌疑，但是它作为第一个展出的游戏，充分显示了EA对于日本市场的重视。宣传影像播放完毕，EA日本分社总经理Rex Ishibashi上台致辞，并开始详细介绍《少年鬼忍传 旋风》的各方面情报，并由村上贵宏解答记者问题，目前本作开发进度已达到70%，有望在明年春季发售。

随着《FIFA2009》的成功 制作组在广泛听取大量玩家的反馈意见之后决定对《FIFA 2010》在09的基础上继续进行大幅革新，届时本作将会在真实性和球员建模上下更大的功夫。制作小组的发言人Dave Rutter说：和09相比，本作将会让足球游戏更加专业化，拟真化，在细节上也会更加追求。总之本作绝对会是一款fans向的殿堂之作。

《极品飞车变速》是《极品飞车》系列转型之后推出的首批作品当中的次世代版，在风格上依然将保留系列前作的特点，照片级质量的出色画面和近似真实的驾驶感受依旧是游戏的主要卖点所在。而作为任天堂Wii和DS平台独占的《极品飞车：氮气》，以完全独立于其他“极品”的风格推出，本作所强调的飘移爽快感和极速飞奔的刺激，完全摆脱了传统“极品”的风格，给玩家不一样的体验。

《求生之路》带给玩家充满“欢乐”的游戏气氛。四名幸存者面对有如洪水般的丧尸军团，在到处都是死亡陷阱的环境中步步为营，拼命逃出生天，过程中夹杂着惊恐、愤怒、热血、欢乐与疯狂。《求生之路2》核心玩法承袭前作设定，但加入了超过20种的新武器、四位新面孔的幸存者、全新的剧情、对话与多人游戏模式，甚至还出现了更恐怖的感染者。

《但丁地狱》是根据西方传统观念定义的地狱和炼狱的理念来制作的。就像诗歌里所说的那样，EA为我们呈现的冒险将会经历所有的9层地狱审判所：贪色、饕餮、贪婪、愤怒、信奉邪教、强暴、欺诈、背叛。但丁是为了找到心爱的人贝雅特丽齐而前往地狱的，游戏很有《战神》的特色。在很多人看来，《但丁地狱》是一部挑战《战神》的游戏大作。

《战地：叛逆连队2》是EA DICE研发的第9款“战地”系列作品。同时它也是《战地：叛逆连队》的直接续作，不仅继承了前作特点，更调整了游戏细节设定。游戏在优化的同时，加入了建筑物整体框架和细节物体破坏效果的支持。此外，本作还是首款能够自定制载具的“战地”系列游戏。



↑向日本玩家传播美式游戏，是EA近年来的工作。

KOEI TECMO 2009网络游戏博览会 三国战国大航海外带无双群芳共舞

正所谓随时势者为俊杰，脱光社也开始了对网络游戏的全面进军。在今年的TGS上，KOEI TECMO（以下简称KT）举行了专场活动“2009网络游戏展”，围绕着同社众多网络在线游戏的宣传展出，KT为玩家们描绘了一幅与众不同的历史画卷。

《信长野望Online》、《大航海时代Online》、《三国志Online》以及全新公布的PS3版《真三国无双Online》和TECMO招牌作品《死或生Online》，集合了众多人气在线游戏，KT召开了这场特别祭典。这场活动特意邀请了每部作品的挂牌制作人到场，与玩家们展开近距离的交流对话，渡边知宏（信长）、屋美贵史（大航海）、藤重和博（无双）、上野彰三（三国志）、梁取和彦（死或生）组成豪华的制作人团体，采用现场问答的方式，向玩家们一一解明这些游戏即将包含的全新要素。同时，他们还生动具体的介绍了每部作品的精彩魅力，力求达到最高的期待度。



《信长野望Online》

——下次扩张追加包会何时发布呢？

渡边知宏 距离下一次的扩张包发布已经不远了，我们正在日以继夜的制作中。我可以保证，我们正在制作的是非常强的内容，详情将在近期公开，敬请抱以十二分的期待！

身为日本战国时代的一员，体验一名普通人身处乱世的戎马人生。前段时间发布的最新资料片《争霸之章》将这场线上的模拟乱世点燃得更加旺盛。本次的更新可以让玩家在游戏中制造属于自己的家和屋子，还能把可爱的猫眯当作宠物留在身边。



↑PS3版《真三国无双Online》的发布，意味着KT网络游戏已全面进军家用机市场。

《大航海时代Online》

——登陆亚洲市场后，该作还将推广到全球市场，这不会造成玩家群过于分散吗？比如交流上的问题？

屋美贵史 这款作品目前正计划在欧洲市场登陆，我们从一开始就考虑到了玩家之间交流的问题，针对这方面进行了优化。今后将陆续追加临近欧洲的各种迷宫，从新手到高手都能在一起愉快的冒险。

——今年12月将追加日本的港口，新的酒馆界面会是怎样的呢？

屋美贵史 《大航海》系列一直都是考证真实的时代特色还原到游戏中，力求再现那个时代的风貌，本次也不例外，我们会根据那个时代的日本风貌制作游戏场景，而且还会有土乡土风的日本料理登场哦。

《真三国无双Online》

——新公布的PS3版与之前的PC内容有何不同呢？

藤重和博 我们追加了众多全新的要素，新登场的武器、给武器附加属性等，这些都是最基本的，用动物作为副将的“动物副将”系统是个非常有意思的新要素，以前在游戏中出现过的一些猛兽你都可以拿来当作自己的跟班。为了使游戏更加耐玩，我们着实花费了不少心思。

《三国志Online》

——大家一起玩的军团合战自然乐趣十足，但是否会追加1人玩的新要素呢？

上野彰三 以前我们追加过《苍天航路》的剧情事件，并做了一些平衡上的调整，效果还算不错，今后也会考虑不定期追加这类内容，让玩家们体验到更丰富的游戏乐趣。

——能透露下扩张包的发布日期吗？

上野彰三 这个和《信长野望Online》一样，我只能说正在积极制作中，这将是与以往都有所不同的全新内容，一定会让大家满意。具体的内容和发布日期还请耐心等待一下。

《死或生Online》

——目前有预定召开的格斗大赛吗？

梁取和彦 这个已经在中国开始了，预选赛目前已经结束，10月份即将开始决胜大赛。明年日本开始运营后，如果从日本到亚洲都举办类似活动的话，就能召开全球规模的世界格斗大会了，这是相当令人期待的。

随着PS3和360的体感设备即将推出，第三方也开始对Wii软件的独占策略松动。EA近日首先发表将向高清平台移植《大满贯网球》。EA负责人皮特摩尔表示：“我们将利用新的体感技术重制这款游戏，不过发售则要等到PS3和X360的体感设备推出。”



足球年度巨作再登场
用附体的灵魂洞穿敌人的壁垒

以“实况”系列闻名全球的KONAMI的《世界足球 胜利十一人》系列至今已经出了10多作，从2008年开始，WE只推出以年代命名的作品，每年一部。对于WE玩家来说，能像FIFA一样每年都玩到资料更新的作品，而且实名登陆的球员越来越多，这是一件令人欣喜的事情。本作相比09在细节上进行了优化，保证让大家满意。 □文/猴子

如闪电疾驰 突破封锁!!



PS3 / X360	本刊译名：世界足球 胜利十一人2010		2009年秋季预定
体育竞技	KONAMI	7980日元	日版
BD/DVD-ROM	1-4人	720p	全年龄



伟大精神再次延续，重写不败的传说！

↑本作是专门针对PS3和Xbox360开发的，经过进化之后球员的形象和动作更加真实，令人赞叹。

←绿茵场上的激烈竞争，在电视屏幕上再现！球迷玩家们欢呼吧！

世界足球王道之作再上新台阶！制作者向玩家讲述游戏开发秘密！

——首先要问一下，本作的制作概念是什么呢?

高冢新吾（以下、高冢）在这2年的作品中，我们十分注重平衡性的调整。最近的游戏往往会偏于攻击。玩得比较上手的玩家们，往往能一场进很多球。因此我们按照一场比赛中比较正常的进球数和射门数进行了调整，在玩这一代的时候，能踢成1-0的结果是常有的事情。也许这也是一种乐趣吧（笑）。

——说到攻击性的调整，本作似乎更加注重盘带的部分了，请详细介绍一下。

高冢 以前我们就想过全方位带球的设定，现在终于完全导入这一系统了。玩家可以从微妙的角度进行盘带，大概更容易做出一些突破防守这样的动作。

——只要用模拟摇杆就可以自由自在地动作了呢。

高冢 实际上，如果是PS3的话，那么用十字键也可以实现全方位的带球。因为PS3的十字键使用的压感传递方式，可以通过感受压力的不同而实现全方位的运动。前提是玩家要掌握那种微妙的操作手感。

——这种设计真是了不起啊。

高冢 但是，虽然可以通过压感调整角度，但是有的人反映操作手感不是很好，只能做出8角度的转身，所以这个系统我们现在还是在调整中（笑）。

——带球的时候晃人的动作似乎比以前增加了。

高冢 晃人的动作除了原先的原地转之外，还追加了一些突破技，只要在适当的时候使用晃人的话，就可以达到绝佳的效果。

——应该说晃人是比较容易让玩家实现自我满足的部分。

高冢 这次的晃人技，一旦使用成功的话，会给对方造成迷惑，使其防御崩坏。作为打击对手的一个手段，晃人具有更强的战略性。

——游戏的画面十分精美，特别是选手们，造型十分接近真人。

高冢 一直以来，我们都是以PS2作为主要机种进行的游戏开发，对于PS3和360游戏的制作我们还很缺乏经验。但是本作已经是在PS3和360平台开发的第三部作品了，在制作方法和经验方面我们已经积累了不少，现在终于可以把积蓄的财富拿出来一展所长了。我觉得这一代应该能让玩家们接受。

——的确，我觉得本作的选手们和现实中的球员长得一模一样。

高冢 一些著名的选手，他们的形象都是经过多次修改和调整的。本作对于选手描绘的工作量确实相当庞大。除了强化选手建模方面的细节之外，能够再现他们在现实中的魅力也是很重要的。还有就是体育场中的气氛，已经灯光照在选手身上的光影效果等等，我们都考虑了很多。

——关于游戏中的阵形系统，感觉变化的部分也很多啊。

高冢 在以前的历代作品中，通常的阵形设定都很简单。以前在阵形方面的变化，更多的是体现在细节的部分，对于核心的玩家来说，这样的变化是比较容易受欢迎的。这一次为了能让更多的玩家体会到条镇阵形的乐趣，我们把配置的方式简化，阵形改变之后的效果也可以很直观地演示出来，这些变化都较为容易为新玩家所接受。使用Slider系统之后，就可以比较明确地看到战术的变化。如果只注重攻击意识的话，游戏的平衡性就会被破坏了。经过多次考虑，我们最后把系统设计成现在的样子。

从细微之处审视转变，新时代神作魅力满载！

进化之1：更加精美写实的画面

本作在画面方面做出了超越前代的进化。其中核心的部分是对选手面部的描写，比09的时候更加接近真人、光源效果方面也做得更加真实。

进化之2：盘球与过人动作细致化

以前历代WE的带球动作只有8个方向，从本作开始，将支持全方位360度旋转的带球。通过细微的角度调整，玩家们可以更加得心应手地施展细腻的盘带、过人和假动作等各种球技，将对手玩弄与股掌之间。

进化之3：阵型的调整更加重要

WE系列的阵型设定部分，关系到队员们的位置、作战风格、进攻意识等等。本作追加的“Slider”要素，可以使玩家更方便地浏览各个队员的详细资料，调整他们的具体战术，让AI控制更加适合比赛的节奏。

进化之4：球员风格卡片的导入

以前队员们的能力都是以“带球手”、“射手”这样的注释表示的。从本作开始，队员们的各种能力都以“Play-style Card”的方式呈现出来。只要在ON和OFF之间进行切换，就可以改变队员们的行动，在无球的时候，队员们也可以根据卡片上的能力进行自我调整。



↑Slider系统的引进是游戏中阵形部分作出的最大的改变。

为了信念刺客再度来袭



作为《刺客信条》的续篇，本作与上一代作品可以产生联动，上一代游戏中获得的武器和金钱，在本作中可以继续使用。而且，本作的故事设定在上一部作品之后，与前代剧情紧密联系在一起。主人公并没有发生变化，在得知了意外的财宝之后，再一次向大教堂骑士团发起了挑战。

ASSASSIN'S CREED II

初代《刺客信条》带来的热度还没有完全退散，《刺客信条》续作就大张旗鼓的在TGS上大打宣传战，据官方消息，2代《刺客信条》与上作可以联动，并且在动作细节、任务、人物造型设计等方面都有一定的改进，游戏对应360和PS2双平台，随着发售日的日益临近，本作的受关注度也日趋提高。 □文/蔬菜汁

PS3 / X360	本刊译名：刺客信条2		2009年11月17日	
	动作冒险	Ubisoft	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

只身挑战骑士团



←游戏中的人物角色中东特征非常明显，传统的头饰更是他们必不可少的。

系统进化动作得到改进 赚钱方式变得多种多样

《刺客信条2》采用开放式的游戏世界设定，有着互不相干的独立分支任务，玩家可以在既定的主任务中进行游戏，也可以充分发挥自己的想像，游戏模式高度自由。游戏中对上代作品中的不足之处进行了改进，比如刺杀时可以从高处进行标记，然后瞄准目标从高空落下，一击毙敌；增加了障眼法的忍术如烟雾弹等等，为侦查提供了方便；可以利用的道具大大增加，玩家可以依靠屋顶的绳索，在广阔的房顶进行穿梭行进。而获得金钱的方式也趋于多样化，既可以通过不道德的偷窃，从一般的平民身上盗取财物，也可以在战场上，拾取战死者身上的遗物，来小发一笔横财，而且，更特别的是还可以进行药品的买卖，作为商人在游戏中显露玩家交易商的风采。NPC的自由度也大大增加，当玩家向地上扔钱币时，会令周围的人群会产生骚动，玩家可以合理利用这些要素达成自己的目的完成任务。另外，在战斗中也可以做攻击以外的动作，比如嘲讽敌人，让其对自己产生敌意等等。



要稳要狠 一击毙人命

←虽然是刺客，但是也可以在游戏中使用长枪之类的重型武器，比起刺客来，这时的主角更像个武士。

→NPC的动作和表情也大大增加，尤其是你变成超人在"飞"时。

飞檐走壁无人能阻挡 挑战极限打造完美成就

←高处的爽快动作依然继承了前作，而且细节的处理更加突出，不过，如果贸然行动的话，稍有不慎就会命丧黄泉。

如侠士般飘逸洒脱

一切尽在掌握中 悄声遁形无影无踪

→在进行动作之前，最好先观察好敌人的动作轨迹，然后再镇静地给与敌打击。



←比起当小偷来，还是采取正常的交易手段来获得金钱更加光明磊落。

搜尸、偷盗、卖药，财源滚滚来

「我所要追求的是，有价值的人生和有意义的未来。」
「在这里，我看不到生活的意义。」
「吉格……」
「我将加入战备机构，在那里变得强大。一直强大到谁都无法打败的程度，站立在战士们的顶端！」

LAST RANKER

ラストランカー

PS Portable PSP	本刊译名：最后的战士		2010年预定
	角色扮演	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定

由《逆转裁判4》制作人松川美苗领队、新纳一哉（世界树迷宫）、野岛一成（FF）、下村阳子（街霸、王国之心）、吉川达哉（龙战士、DMC4）等顶级制作人组成的最强RPG开发阵容，将在PSP上制作一部角色扮演游戏。这部充满实时战斗动感的游戏，真的将成为PSP上最强的RPG作品吗？游戏的制作人松川美苗和新纳一哉回答了这些疑问。在2010年，CAPCOM在PSP上制作的最强RPG将震撼登场！ □文／猴子


↑主人公和他的战友们既是伙伴又是竞争对手，这是本作的关键所在。


↑在战备机构中，战士们通过不断的争斗，最后获得名次，这就是所谓的"Ranker"一词的来历。

←虽然是PSP的游戏，但是本作从画面到战斗效果都是不错的，CAPCOM真神社也。

琳恩 Ren
亡国的骑士
她是过去被灭亡的王族"萨尔巴特雷"家族的后裔。她希望在战争中建立功勋，重振王室声威。

吉格 Zig
边境的狮子
流浪民族"肯塔雷拉"的后代，由于不满足每天无聊的生活，加入了战备机构"巴扎尔塔"，希望出人头地。

法兹 Faz
狂暴的剑兽
和吉格一起长大的好朋友，由于吉格背叛自己的族人而和他决裂。两人再会时，他已经成为残酷的战士。

为实现最强目标结成的豪华制作阵容！在角色扮演游戏中体会真实动感的战斗！

——首先，能否说一说，这么豪华的阵容是怎么组成的呢？

松川 最初的时候是CAPCOM打算和Image Epoch社（《弧光之源》、《弧光幻想曲》、《第七之龙》等作品的制作商）一起合作开发一部角色扮演游戏，由于考虑到CAPCOM已经许久没有开发RPG了，既然是新作，应该和一些新人合作。于是我认识了新纳先生，制作组合初步结成之后，我们又考虑到"为了制作新的品牌作品，必须要有足够的人手"，于是又和Image Epoch社的人商谈了多次，最后凑成了现在的阵容，很多人都是被硬拉来的（笑）。

——哦，是这样吗？那么新纳先生在制作组结成的时候有何感想呢？

新纳 因为拜托制作游戏的对象都是老前辈，所以我们都很高兴，而且更加自信了。不过这是第一次跟这么大的名气的人合作，所以总是有点心跳。

——原来如此。那么，请介绍一下游戏的开发概要吧。

新纳 首先，这是一个全世界的人口几乎都是战士的特殊的世界。这个世界的战士们在被称作"战备机构"的机关中登录自己的资料，并且排出名次。在游戏中，想让自己的名次上升，就必须打倒对手，夺取名次。游戏本身就是一个抢夺名次，以第一为最终目标的过程。游戏本身是通过按键指令输入战斗的，但是战斗的时候即时感很强，对手和你是同时行动的，虽然游戏以回合制为主，但是攻击和防御的时间把握是一个重要的问题。

——角色在输入指令的时候可以移动吗？

新纳 不能。本作的主体是单人战斗。敌人的一方，也许会有3人一组的卑劣之徒会同时向主角攻击（笑）。

松川 虽然不能组成队伍，但是在剧情发展中可以认识一些同伴，与他们协力作战。

新纳 就像少年漫画一样，"友情"和"协力"是重要的一部分。



←虽然背景设定在中世纪，不过这些武器怎么看都已经像是现代火箭炮的雏形了，杀伤力自然相当惊人。

↓一道火柱冲天而起，对鏖战中的敌军士兵造成了重创，很有效的小规模作战利器。

百种战士
Soldiers

在前作基础之上，本作的战斗单位种类将超过一百种之多，如何组编这些能力用途各异的精英战斗将考验你的指挥能力。

←白胡子都能扎出小辫子的战士，外形看上去很像矮人族，用的却是枪械类的武器。

KINGDOM UNDER FIRE II

十八英雄
Heroes

本作预计登场人物也是历代之最，会有多达18个角色可选，分布在数个不同势力中，除了收录前几代的所有登场主角之外，还会新增多个新人物。

XBOX 360 X360	本刊译名：炽焰帝国2		2010年预定	
	即时战略	Blueside,Phantagram	价格未定	美版
	DVD	1人	720P	审查预定

XBOX360版将后于PC版发售

由韩国实力顶尖的Blueside公司开发中的即时战动作游戏《炽焰帝国2》，原本预计2009年同步推出360和PC两个版本。现在改为今年年底率先推出多人联线的PC版本，X360版则是单机与多人并重。不过X360版会加强单人剧情的比重，再加上内容会比PC版更多，因此要延后2010年才会推出X360版。

多样化的全新兵种 更加丰富的搭配

最近公开的游戏画面中，有许多首度曝光的新兵种，像是人类联盟的装甲骑兵与飞空艇，以及暗黑同盟的兽骑兵与巨蝎等。作为一款动作要素较强的即时战略游戏，如何升级和搭配自己率领的兵种冲锋陷阵是本系列的一大乐趣，全新的兵种意味着全新的乐趣。

在剑与魔法的中世纪展开壮阔的战争，利用你的智慧与力量去扫除一切敌人！

↑除了普通的军队战争，战场上也经常会有这类强大的单体怪物需要玩家去解决。

→玩家能选择不同的势力，联机对战将以P2P形式进行，如此可确保玩家彼此之间的连线稳定以避免延迟。

血与火的战场 淬炼出真正的英雄

古埃及风城池新战场

有别于之前公布的中古欧洲风城堡战场，最近公布的新战场则有着浓厚的古埃及风格。在黄沙遍地的沙漠绿洲中，耸立着壮观的石造塔楼城墙与庄严的法老雕像。看来本作将上演跨越大洲的激战。

2009年度日本游戏大赏正式出炉 马车Wii合金4齐获佳冠，冷门醒目

一年的盘点，一年的赏析，本届TGS开展的第一天，主办方CESA就公布出了2009年度日本游戏大赏的获奖名单。就像每年一次的祭典一样，在过去的一年中这些曾在日本市场兴风作浪的游戏大作们，如愿以偿站在了光辉的领奖台上。除了众望所归，其中还有着一些颇感意外的名字。

日本游戏大赏评选自1996年以来，已经经历了13个年头，期间无数佳作被铭刻于史册之上。自去年开始，新设立了一个名为“经济产业大臣赏”的特别奖项，用以表彰做出突出贡献的优秀开发团队。今年这个奖项被授予了《怪物猎人P2G》的开发团队，由辻本良三、藤冈要等人领衔的这支团队，创造出了日本游戏界的新奇迹，也打造出了新一代的日本国民游戏。辻本良三在受奖后激动的说道：“能在系列5周年的大好日子，得到如此贵重的奖项，我们感到由衷高兴。”这是一群猎人的胜利，是一群充满朝气的年轻人的胜利。

荣获大赏的《马里奥赛车Wii》，可以说代表了当今整个任天堂帝国的无上辉煌。自去年4月27日发售后，该作已经在全球售出了1500万套以上，而且每月都在以数十万为单位不断递增中，任天堂崇尚的家庭娱乐理念，在该作中得到了完美体现。另外一个大赏宝座被PS3小岛氏神作《合金装备4》摘得，凭借游戏的超高素质和日本的70万以上销量，获得大赏早已众望所归。

在入围优秀赏中，我们看到了令人意外的名字，PS3的《恶魔之魂》，这个连FAMI通金殿堂都没能踏足的原创游戏居然挤身大作林立的优秀赏之列，实在让人大跌眼镜。其实，以该作发售后不错的销量，以及玩家的口碑来看，《恶魔之魂》是一款颇具创意的游戏，原创，独占，再加上PS3平台RPG开荒之功，也许就是该作荣获佳奖的理由吧。另外，《女神异闻录4》是本次大赏中唯一获赏的PS2游戏，女神迷和ATLUS的支持者们可以无憾了，也许从明年开始，我们就再也看不到PS2游戏出现在我们的视野中了。

除了海外作品部门外，我们没有看到任何一款非日式游戏挤身榜中，占据大奖席位的完全是清一色的日系游戏作品，这点非常直观的印证了日本游戏业界的现状——封闭和排外，海外游戏卖不动，口碑也普遍不佳，甚至最顶级的美式大作都卖不过一款卖萌的GALGANE，只认日本品牌日式风格的玩家越来越多，照此以往下去，日本就会和全球市场完全脱节，这绝对是个危险的信号。

↑能站在这种领奖台上，是日本游戏开发者的最高荣誉，也是终身的成就。

→获得奖项的游戏开发者们齐聚一堂，一张合影见证了过去一年的面貌。

全部获赏作品一览					
获赏作品名称	平台	厂商	获赏作品名称	平台	厂商
大赏			节奏天国 金	NDS	任天堂
马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	龙如3	PS3	SEGA
合金装备4 爱国者之铳	PS3	KONAMI	雷顿教授与最后的时间旅行	NDS	LEVEL5
优秀赏			特别赏		
纷争 最终幻想	PSP	SQUARE·ENIX	怪物猎人 携带版2G	PSP	CAPCOM
恶魔之魂	PS3	SCE	我们的时装店 女生风格	NDS	任天堂
生化危机5	PS3/X360	CAPCOM	最佳销量赏		
女神异闻录4	PS2	ATLUS	口袋妖怪 白金	NDS	POKEMON
口袋妖怪 白金	NDS	POKEMON	环球赏 日本作品部门		
马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	Wii Fit	Wii	任天堂
合金装备4 爱国者之铳	PS3	KONAMI	环球赏 海外作品部门		
428 在被封锁的涉谷	Wii	SEGA	横行霸道4	PS3/X360	Rockstar Games

小岛、稻船、名越汇聚微软座谈会 制作人畅谈Project Natal预示的游戏未来

今年的TGS有微软的舞台吗？没有吗？有吧？咦，这三个家伙怎么看着眼熟，老天，他们怎么来到微软的座谈会了，那位大哥，泉水敬您身后的是什么，这不是新世代体感Project Natal吗？原来如此，三位当今日本最顶尖的游戏制作人有话要说，那么就开始吧。

泉水 欢迎三位来到微软，鄙人感到十分荣幸，能让三位同时登台绝对是一个奇迹。其实，我有个问题一直很想知道，在几个月前首次看到Natal时，三位的心情是怎样的呢？

稻船 太，太惊讶了！

名越 是啊是啊，实在太神奇了。

小岛 我想加个“更”字。可以说这是游戏从2D转变为3D之后，又一次带来的革命性转变，Natal让游戏具有了更加深远的发展可能性。用空手操作图象运动，这种名牌大学和科研单位还在研究中的课题，居然能实现到如此程度，实在是太了不起了。如果能理解其中各方面的详细技术数据的话，我想我还能发表更多的感想。



↑名越啥时能在X360上推出他的作品呢？

泉水 对于Project Natal今后的前景和可能性，三位是什么看法呢？

稻船 我很关心Natal与现有的控制器共用的可能性。“让身体动起来，用自己的身体亲自控制游戏”，这就意味着要舍弃迄今为止现有的控制设备，如手柄、摇杆之类，这对于我们游戏制作方来说，是很为难的吧。即便对新生事物很感兴趣，但要抛弃原有的开发成果，我想任谁都不会愿意的。所以我认为，这个Natal，是不应该舍弃现行传统控制设备的，我设想的就是这种未来。

名越 Natal让当今现有的游戏有了质的改变，我对这种改变抱以相当大的期待。这会让一个平台可以制作的东西极大丰富，对于游戏制作人的我来说，再也没有比可以制作的东西增多更好的事了。比如说，已经完成了的作品，可以换一种完全不同的形式重新衍生出来，类似这样的方案我想一定会令人兴奋，我在期待着这样的机会。

小岛 我感觉到了一种“从本源上超越”的可能性。就像稻船先生说的那样，这会让游戏变成一种“有没有控制器都无所谓”的东西，手里挥动棒子也好，什么也没有也好，无论怎样都可以轻松游戏，这真的是太棒了。也许再过十年，我们的生活都会因此发生变化吧，银行缴费、购物、广告媒体等等，全部都会改变，我有这种预感。



↑这三位业界大腕并排坐在一起本身就充满喜感。

泉水 能联想到如此程度，真是了不起。那么，我们来谈一下玩家们最关心的问题吧，根据Natal这个概念，各位可以做出什么样的游戏呢？

稻船 游戏业近来一直朝着“优秀的画面表现”这个方向不断进化着，与之相比，控制器的进化却远远落在了后面。像Natal这样把身体动作完全传达进游戏中的概念，我想是可以设计出十分优秀的创意，并带来划时代作品的。

小岛 Natal把体感游戏的概念又提升了一个台阶，而我在意的是，它将如何运用到核心向游戏中，不仅仅是休闲类的体感游戏，如果能在传统的核心向游戏中实现这种技术的完美融合，那才是一种革命性的成果。

名越 我来做个大胆的预测，如果Natal发展到了流行大众的那一天，我们描述游戏会变成非常有意思的方式。当有人问起“那个游戏某个角色的必杀技该怎么出啊”这种问题时，我会伸展拳脚，摆出一连串酷到飞起的POSS，说“这就是他的必杀技！”我衷心期待这一天的到来。

后话： 泉水敬还和三人探讨了体感技术对日本游戏界的影响，并针对开发者们关心的问题交换了看法，但是，玩家们关心的体感新游戏，三人并没有谈到。

就媒体关于能否将《ICO》和《旺达与巨像》在PS3上重新推出的疑问，上田文人表示：“起初我并不希望这样做，我一直觉得这些游戏是针对PS2设计的，就应该保持原味。不过最近我的想法改变了，我觉得如何能够在PS3上重新制作也是不错的。”

全新绘笔风格的最终幻想外传

光の4戦士™

ファイナルファンタジー外伝

在这个剑与魔法的幻想世界里，存在着7个拥有着不同文明的国家，各国都在祭祀着"光之武器"，借助着它的力量来抑制魔物的出现，保证国家的和平。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：光之四战士 最终幻想外传			2009年秋预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	卡带	1-4人	容量未知	审查预定

《最终幻想外传 光之四战士》是SE预定在DS上发售的一款传统RPG游戏，回归到拥有国王、魔女、飞龙等经典的幻想式RPG。本作游戏将会以全新的形态展现在FF系列游戏的FANS面前。负责本作开发的是曾制作过NDS版FF3和FF4的制作组，游戏剧本则由日本女性作家"红玉いづき"担任创作。

在本作中，玩家若要进行转职，只需要戴上对应的"皇冠"，也就是头饰，就能够随便地直接进行转职。当玩家顺利转职后，就能够使用对应的技能，而本次作品的技能系统采用了"俄罗斯方块"式地组合，组合和能力都会让玩家有新的惊喜。

另外，就在本届TGS开展前不久，SE公布了游戏的确切发售日为今年10月29日，价格则是5980日元，比普通DS游戏要高出不少。展会期间还提供了本作的实机试玩。□文/北斗



サキュバス，英文名是succubus，其本意是指一种女性梦魔，喜欢在男子睡熟后侵入其梦中与其OOXX窃取精气……

女性梦魔 擅长各种状态魔法



地狱恶犬 烈焰缠绕身体

ヘルハウンド，英文名是hellhound，大家都知道的地狱犬，常指三头地狱犬，不过在本作中的设定更像北欧神话中的Garm。

大陆七大各具特色的国家 沿途体会异域风情

本作中存在着7个各具特色的国家，其中**ホルン**擅长鼓谷物的耕种和畜牧的饲养；**エルバ**是一个植物生长极为茂盛的国家；**グ-ラ**是一个建造在广阔沙漠中的魔法之国；**ウルペス**则是一个拜金之风盛行的国家。





↑冰天雪地中与巨龙展开激战，看样子这头巨龙实力就不弱啊。

最为经典的职业组合



←盗贼、战士、黑魔、白魔，非常经典的冒险职业组合。

储存AP对BOSS发动强力一击！自由搭配魔法能力

利用转职系统以及宝石镶嵌系统，玩家的每个角色都可以学会多种魔法与特殊能力，而每个角色最多可以同时装备6种能力。在战斗中使用这些魔法和特殊能力需要消费行动点数AP（ACTION POINT）。各角色名字下面的小球代表的就是现在所拥有的AP点数，正常情况下每回合自动回复1点AP，不过高级的魔法或是能力需要消耗大量AP点。因此，在BOSS战前，最好先先积累足够的AP点，再发动强力技能给予BOSS重创。



←战斗中正常是每回合增加1点AP，不过使用"ためる"蓄力技能的话就能加的更多。

帮助皇冠成长，提升能力的宝石

本作引入了"宝石"的设定，在打败怪物后有较低的几率随机掉落宝石。宝石最大的作用是可以镶嵌在转职用的皇冠上帮助其成长，从而使装备该皇冠的角色学会新的能力。另外，在资金窘迫或是宝石富余的情况下将其出售给商店，也是一笔不小的财富。目前怪物与掉落宝石的具体对应关系尚未明了，以FF系列一贯的设定来看，一些强力技能估计得去刷稀有宝石了。



↑不同职业的皇冠，能够镶嵌的宝石种类和数量也都各不相同。

北魔女登场 不可避免的战斗

魔物から宝石がとれたら売ってお金にするんだよ

↑打倒魔物后随机掉落的宝石也可以在商店中进行贩卖。

北の魔女
逃がしゃしないよ。その娘は、私のものだよ

→"别想逃，这个女孩是我的了"——听这台词就知道与北之魔女的这一战是避免不了的了。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：大神传 小太阳		2010年预定	
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

用真实的笔触 书写未来的传说

以水墨风格和“笔神”系统给玩家们留下深刻印象的《大神》的后续作品终于登场了。虽然三叶草工作室已经不复存在，但是天照的传说还将继续下去。□文/猴子



↑可爱的小天照，这次拯救世界消灭妖魔鬼怪的任务就落在这只小狗狗的身上了。



←游戏的基本操作和“笔神”系统和PS2版基本相同，但是操作更简便了。

借笔神之力 开辟新的道路

和风水墨动作冒险游戏在掌机上复活。在风景如画的世界中展开新旅程！

想在NDS上制作《大神》这样的游戏

——首先请向大家介绍一下本作制作的初衷。

江城元秀（以下、江城）去年12月的时候，担任本作导演的松下先生来到我这里，直截了当地跟我说：“我希望制作一部能在掌机上玩的《大神》游戏。”松下是一个十分喜爱《大神》的人，我让他试着作了一点试玩的内容出来，结果那个版本已经很好地在游戏中展现出了原作的魅力。于是我就批准他制作这部游戏了。

——最初的时候并不是正式企划的游戏吗？

江城 不是。首先是以松下为中心，在社内聚集了一批有志之士，他们试做出一个片段。所有参与制作的人都对《大神》的原作充满了感情，这一点在试作版中就体现出来了。

——松下先生为什么要选择掌机来制作《大神》这样的游戏呢？

松下邦臣（以下、松下）众所周知，《大神》是一部在系统方面很有独创风格的充满魅力的游戏。最初我们就像让更多的人知道这部游戏。我们选择NDS这个平台也是出于这个原因。玩家们在掌机上可以更轻松地游戏，而且使用触笔可以更方便地施展笔神的魔法。

——在一开始就做出如此高质量的试玩版，这些都是出于热心而制作的吗？

松下 是的。在制作试玩版的时候，为了再现《大神》的那种图像质感，我们倾注了全部的力量。如果不能表现出来的话，那么制作这部作品就没有意义了。我是这么想的。

新的角色与故事 继承《大神》的新作

——故事的舞台和前作一样，也是被称作“中土之国”（ナカツクニ）的地方啊。

江城 本作的故事开始的时候，大概是《大神》结束数个月之后的样子。在天照离开之后，因为某种原因，妖怪再次在中土肆虐，小天照作为新的主人公开始了冒险。

——在本作登场的新角色“国主”是前作中素盏呜和栉名田所生的儿子。可是离前作只有几个月的时间，这孩子长得也太快了一点吧？

松下 这个嘛，只要你玩了这个就会明白了。详细的内容现在还不能说，请注意向读者们保密（笑）。

——小天照是天照的孩子吗？

江城 它的身份目前也是保密的内容。但是，它确实是有待成长的一个幼小的角色。虽然它也能使用笔神和神器攻击，但是没有天照那样的力量。这个设定在游戏系统中也会有所体现。

——游戏的流程也和《大神》一样吗？

松下 在大地图中来回驰骋、解谜和战斗的部分和《大神》基本上是相同的。与前作不同的是，由于主人公还很幼小，所以不能像大神一样完全依靠自身力量解决问题。所以在冒险的时候必须要有一个伙伴。

——这个伙伴指的就是国主吗？

松下 是的。“伙伴”这个概念是本作与《大神》相比，玩起来最大的区别。虽然《大神》中也有其他伙伴帮助一起解谜的场面，但是本作将展示出不同于《大神》的新的要素。

——具体来说呢？

松下《大神》的解谜与战斗的魅力，是通过按键操作结合笔画的要素，将两者绝妙地合二为一之后得到的结果。在加入伙伴协力的要素之后，游戏的内容将会变得更加丰富。

——这么说，主角和同伴的关系无论是在游戏的故事还是在系统中，在本作中都起着十分重要的作用。

松下 是的。本来能力有限的主角和同伴，在一起合作之后，打破心灵之间的障碍，这些设定都使游戏的故事变得比以前更加丰富感人。

江城 说到游戏的故事，主要就是以“将生命与自然带回世界”为主题，和《大神》基本相同。本作的主题在沉重感方面，是可以和前作相比的。不过，虽然主题一样，但是在具体表现的时候却有着细微的差别。

——主角的伙伴，除了这次公开的国主之外，还有别人登场吗？

江城 这个还不能说得太详细。应该说还有几个吧。每个伙伴都有自己的动作和战斗方式、解谜方式，在游戏中会体现出来。也有和巨大妖怪战斗的场面，与巨大妖怪的战斗，比起通常战斗，更加注重与同伴的协调性。



树精灵朔夜

曾经召唤大神降临世间的神木村的桃树精，现在又将小天照召唤出来，性感的服饰是特征之一。

国主

前作中的英雄素盏呜与栉名田所生的儿子，原形是日本神话传说中的「大国主」神。

小天照

和降临世间的天照大神一样，也是白狼的化身，但是体形比天照小很多，因此被称作小天照。从毛色和花纹来看与天照几乎一模一样。

LEFT 4 DEAD 2

XBOX 360 X360	本刊译名：求生之路2		2009年11月17日	
	第一人称射击	Valve	59.99美元	美版
	DVD	1-8人	720P	审查预定

关于《求生之路》系列的消息近来相当之多，一代最近刚刚进行了线上更新，预定下个月发售的二代又冒出了一大堆情报。

在本届TGS上，代理商EA宣布将在10月27日发布《求生之路2》的多人游戏试玩版，具体内容未定，有可能会同时对应X360与PC版本。另外厂商在此之前，还谈到新作和旧作的新老玩家都融入到一起，共同享受游戏的乐趣，这意味着厂商会运用一个奇特的方法，把两作有机的结合起来。也许是新作包含旧作的全部内容？或是旧作追加DLC变为二代吗？ □文/翅膀

让丧尸大军有去无回

一丧尸群像打了兴奋剂一样冲过来，大汉手里的板斧就是迎接它们的礼物。

变异的残暴怪物 凶猛的拦路虎

→两条细长的臂膀，红色的大型锐爪，这是比TANK还要强大的BOSS吗？

被丧尸占领的城市中 四个人的求生之路

↑昏暗的夜幕降临，四周已被丧尸群包围，要生存唯有杀出一条血路。

不断逼近的威胁 奏响死亡乐章

无论在何时何地 丧尸无处不在



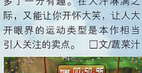
WACKY SPORTS WORLD OF

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：古怪世界运动会		2009年9月18日	
	运动	SEGA	34.9美元	欧版
	DVD	1-4人	480P	全年龄

本作是以独特内容吸引玩家的一款运动游戏，游戏中吸收了将近10余个欧美国家（澳大利亚、意大利、荷兰、比利时）的不为人知的离奇运动，如像掷铅球一样比赛谁能把金枪鱼扔得最远；从空中跳伞以后谁能把衣服熨的最好；谁能拖着坐着老人的车子跑的最快；以及极地高尔夫等等诸如此类。这些离奇古怪的运动对应各种不同的操作方式，充分利用了Wii机能的细微到牙齿的操纵性，比一般的运动类游戏又多了一分有趣。在大汗淋漓之际，又能让你开怀大笑，让人大开眼界的运动类型是本作相当引人关注的卖点。 □文/蔬菜汁



←在空中打开降落伞跳下后，居然还可以使用电熨斗熨衣服！





↑每一种运动都有着独特的操作方法，当然也有相应的详细解说。

大家一起疯才是王道

古怪运动会支持多人对战，大家都不了解比赛的规则，这样的比赛也才能真正显示出公平吧？与传统意义上的竞技运动不同，古怪运动们体现的更多的是运动的乐趣之处。

↑让年轻人为之疯狂的小小卡丁车大赛，是否已经让你热血沸腾了呢？



金枪鱼的另类用法 谁能把它甩的最远？

↑当这些古怪的运动项目摆在你面前的时候，你是否能接受它们的古怪之处呢？

古怪的运动加上不一样的操作，燃烧你的卡路里让你身材纤细。

.hack//Link

www.dothack.com

PS Portable PSP	本刊译名：.hack//Link		2010年2月	
	动作角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1-3人	记忆卡容量未定	审查预定

集结了《.hack》世界中，剑与魔法的恩怨情仇，据说是将历代主角与魅力角色溶到了一款游戏中的划时代作品，不过，甜甜的西瓜、美味的巧克力、劲道的拉面，这些美食单独吃起来的都非常的不错，但是将它们捏成一种食物的话，又有多少人能够喜欢呢？本作也是一样，在各自的世界中都是光芒万丈能够独挡一面的英雄，但是在一部作品中一起登场的话，会不会产生制作人预想中的效果呢？玩家的这部分担心还是有一定的道理的。 □文/蔬菜汁



告诉你战斗的意义

←在各自的世界中都是主角，那么他们相遇后，会发生不服气的较量也是理所当然的了，不过还是以大义为重吧。

友情指引我向前进



←精彩的战斗画面层出不穷，让人目不暇接。

为守护伙伴存在 友情凌驾爱情之上

风格各异、特点突出，角色大集结！



雅特莉

咒疗士，隶属于"月之树"公会，比起战斗来，更喜欢与人交谈和眺望景色。



天城彩花

转学到主人公班级的谜之少女，典型的公主性格，不论是成绩还是运动都十分优秀。



塔比

动画《.hack//Roots》中登场的拳术士，"黄昏旅团"解散后一度失踪而去向不明。



司

动画《.hack//SIGN》中的主人公，是一个性格内敛的咒纹使，曾经一度将心灵封闭。



银汉

《.hack//SIGN》中登场的剑士，"红衣骑士团"团长昴的忠心侍卫，发誓守护她。



揺光

游戏《.hack//G.U》中登场的双剑士，争强好胜并且十分努力，原《红魔宫》的宫皇。



巴尔穆恩克

游戏《.hack》中登场的剑士，有着"苍天之巴尔穆恩克"的外号，厌恶条条框框。



昴

《.hack//SIGN》中登场的重斧使，是自警团《红衣骑士团》的美女团长，与司心心相映。



九龙时奥

《.hack//Link》的主人公，中学二年级，从神秘的转校生天城手中得到磁盘，命运转变。



凯特

《.hack//》中的主人公，职业是双剑士，与众多伙伴一起，努力阻止摩尔咖纳的野心。

RED DEAD REDEMPTION

本作是由ROCKSTAR开发的《红色左轮手枪》的续作，游戏的背景设定在20世纪初的美国西部，玩家操纵一名逃犯，在这个荒凉之地展开冒险。

PS3 / X360	本刊译名：红色死亡救赎		发售日未定	
	动作	ROCKSTAR	59.99美元	美版
	BD/DVD	人数未定	720P	审查未定

该款游戏使用ROCKSTAR自主研发的引擎（RAGE），为玩家提供一个自由度很高的环境，游戏中的动作流畅、剧情起伏跌宕，在远离喧闹城市的乡村，玩家需要应对不时从荒野中出现的各种危险，而开发者也在游戏中加入了一些故事分支，供玩家进行选择。在已经公布的游戏画面中可以看到，玩家乘坐的交通工具是4匹马的四轮马车，游戏中可以使用的武器有单管猎枪、左轮手枪等，虽然武器和坐骑都比较老旧，但却别有一番风味。游戏中的颜色以黄昏色为主，令人心情难受的色彩渲染，更加衬托出主角的悲壮和故事的苍凉，让故事的展开更加充满悬念，值得期待。 □文/蔬菜汁

残酷的战斗随时出现





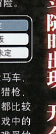
←在爆炸掀起的巨浪中，主角的眼神依然坚毅，脚步依然坚定。

开枪还是不开枪 命运产生转折



←面对眼前这个熟悉的旧识，他能否狠心扣下手枪的扳机呢？结果难料。

武器老旧却别有味道 情节起伏节奏紧凑







←单枪匹马驰骋在一望无际的大草原，大有傲眼看群雄的气魄。

原本的温情惬意都在瞬间凝固



领略远角魅力 景色因此而不同

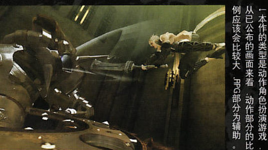


原以为，像任天堂把每作口袋妖怪拆成两个版本卖的行为就已经有够无耻了，没想到如今SE将这一技艺再次发扬光大：几乎同样的游戏，改个名字和主角就是各平台独占了……真是有创意的独占。

XBOX 360 X360	本刊译名：尼尔 完整体		2010年预定
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	DVD	1人	720P	审查预定

两个主角代表两个版本 中年大叔拯救患病女儿

具体事情是这个样子滴：SQUARE ENIX前不久发布了两款动作角色扮演游戏，它们分别对应XBOX360和PS3，号称分别是360独占和PS3独占的作品，而这两款游戏的名字就是《Nier Gestalt》和《Nier RepliCant》。其中，《Nier Gestalt》是360独占的作品，而《Nier RepliCant》则是PS3版独占。那么这两个"独占"的版本到底有什么区别呢？至少从目前所知的情报来看，似乎除了名字和主角不同之外，不会有太大的区别。 □文/北斗



←本作的类型是动作角色扮演游戏，从已公布的画面来看，动作部分的比例应该会比较大，RPG部分为辅助。

骑龙者小组新作 双版本同时开发



本作是由SQUARE ENIX公司和Cavia公司的《龙骑者》系列开发小组再次联手打造的作品，而且两个版本都将由同一个开发小组负责。

应付接踵而至的大怪物

←看样子在这款游戏之中应该有不少体型巨大的BOSS级怪物。



←这位就是本作的主角了，身体非常壮硕的白发大叔。

挥舞巨刀冲在前 凭力量将敌人打倒



近未来的黑暗世界

游戏的背景设定为一个"瘟疫和怪物横行、到处是无尽黑夜的破碎世界"，玩家在游戏中扮演主人公尼尔，为了拯救自己的爱女而开始了冒险——父亲拯救女儿，非常典型的西方式设定。





上面我们介绍了"Nier"的360版，接下来就让我们看看PS3版的《RepliCant》与前者会有什么么不同吧？至少，应该不仅仅只是名字和主角的不同而已，再怎么也得装一下。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：尼尔 复制体		2010年预定
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光	1人	720P	审查预定

本作在游戏类型、世界观设定、系统（虽然还未知）和开发小组等众多要素上与360版都完全相同，目前已知的不同点在于主角：360版是一位中年大叔为了拯救患了"黑文病"的女儿而踏上了冒险的旅途，而PS3版则是一位青年男子为了拯救患了同样绝症的妹妹而展开的冒险。

两个版本的主角都叫做"尼尔（Nier）"，听这个名字更像是一种代号或者是一种特殊象征，"Nier"这个词本身应该是游戏里生造出来的，《龙与地下城》中倒是有一个同名的神，不过应该毫无关系。360版的副标题"Gestalt"是"完全体"的意思，PS3版副标题"RepliCant"则应该是"复制体"的意思。 □文/北斗



←这位看上去挺漂亮的mm就是本作女主角カイネ了，只不过，据说这个mm竟然是个阴阳人……

性感女主角 身世背后的秘密

强悍的机器人 符文科技产物



←主角VS大型机器人，从机器人胳膊中透露出的黄光来看，不像是纯科技的产物。

PS3版的主角 阴郁的年青男子

↑这位就是PS3版的主角了，看表情似乎是个有些阴郁的角色，是因为妹妹的病吗？



←奇怪的人偶状怪物，莫非是这个眼镜男的东东？

女主角是有着双性征的"阴阳人"？

在两个版本中都有同一个女性角色名为"**カイネ**"，根据最新的国外游戏杂志消息，这位女主角的身份有一个惊人的秘密！

据悉，**カイネ**是主角Nier的女战士伙伴，由于身体的左半部被魔物入侵，而成为一个被魔物寄生的人，因此具有了两性性征。此外，因为小时候遭受过欺凌，造成她的复仇心与穿着强调女性的那面，但是行为举止完全不像女生，说话粗鲁，也有喜欢大口吃东西的一面。简单来说，本作的女主角似乎是一个"阴阳人"……



WiZmans World ワイズマンズ ワールド

NINTENDO DS NDS	本刊译名：贤者世界		发售日未定	
	角色扮演	Jaleco	价格未定	日版
	卡带	1人	游戏容量未定	审查预定

非主流游戏由玩家打造，部分角色剧情来自民间！

本作是一款正统的RPG角色扮演类型的游戏，但是特别之处在于它的制作，因为本作是开发公司利用情报募集的形式从民间征得角色、剧情和系统资料来稍加改造做成的一款游戏，无论在开发者还是在玩家，这都是首次进行尝试，所以《贤者世界》的关注度和意义远远大于游戏本身。 □文/蔬菜汁

为了开拓新家园展开冒险

目前公布的主人公共有三位，一位魔法少年迷失在一座森林之中，后来为一位女魔法师所救，于是他拜女魔法师为师，开始苦心修行魔法，与此同时和他一起学习的还有一位女性伙伴。当世界趋于崩毁，主人公二人开始外出寻找新生的出路，于是，他们告别了朝夕相处的师父，勇敢的向迷宫深处展开冒险。但是，剧情并非如此简单，他们的师父因为闭门独居以及对魔法的看法而被称为异端。

平凡却不平庸 充斥魔法的大陆

游戏的故事背景是魔法充斥的人类世界，在这里，只有先习得魔法才能立足于其他，所以魔法不可或缺。





→游戏中的城镇分为若干区域，玩家可以在各个区域收集情报。



在这崩坏的世界

玩家身处一个秩序崩坏的世界，而唯一将大家联系在一起的就是朴素的友情和精湛的魔法。



升级才是硬道理 战斗系统继承正统

→游戏中会出现这样从上方俯视的方式，让人联想到另一部名为《北欧女神》的游戏。



Matiruda 玛契尔达

玩家可以操纵的角色之一，魔法师长老之女，和主人公是青梅竹马的伙伴，一起修行魔法，并与他一起展开冒险。

シャドーウォーカー SHADOW WALKER 影の少年と光の妖精

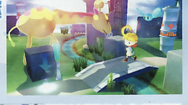
NINTENDO Wii Wii	本刊译名：影中漫步 影之少年与光之妖精		发售日未定	
	动作	GAME ARTS	1000Wii点	日版
	下载	1人	480P	审查预定

光线和影子互相帮助的故事！

已经很久没看到Game Arts的身影了，这次他给我们带来了一款创意之作，依靠光和影相互配合，开动脑筋进行解谜的《影中漫步》，将以Wii下载游戏的方式推出。游戏只有两位角色，不会动手，但会发射光线的光之妖精波波，和离开影子就会变成树木但聪明手巧的影之少年路克斯，他们因为偶然的机会遇到了一起，各尽所长，共同面对一个又一个的难关。 □文/翅膀

运用光和影来解谜

影之少年路克斯离开影子就会变成树木，而光之妖精波波会用特殊能力制造出光影，让路克斯时刻保持在影子中，令他顺利解开谜题，就是游戏的主要玩法。



尽己所能满足对方需要 互相帮助智闯难关

←光之妖精波波自己不能解谜，必须借助路克斯的手才行。



寻找可用的影子！

→除了波波制造出的影子，关卡中建筑物附近也存在很多背阴的地方，路克斯在这些影子里就可以自由活动。

制造光线的妖精 影子中的少年

←会发光线的妖精和需要影子的少年，这个组合很神奇。



极富创意的好点子

→Game Arts总能想出一些新奇的点子，单就创意本作就值得一玩。

看似简单但却深奥无穷！

一个非常有创意的游戏，仅仅包含两个角色，运用他们各自的特性来解谜。这款游戏的规则其实非常简单，就是少年不能离开影子，而妖精能发出光线制造影子，利用两人默契灵活的走位，让少年到达想去的位置，从而解开各种谜题。看似简单，实则深奥无穷。

LittleBIGPlanet

PS Portable PSP	本刊译名：小小大星球		发售日未定	
	动作	SCE	价格未定	日版
	UMD/下载	1人	游戏容量未定	审查待定

创意与分享进军掌上之娱乐！

轰动了全世界的创意之作《小小大星球》终于有了属于PSP的版本，这是SCE第一方PSP游戏中颇重头的一款，力求将PS3版的辉煌延续到掌机中。以官方目前公布的情报，PSP版将包含“故事模式”、“已下载关卡”、“已购买关卡”这些游戏模式，另外还有专门供玩家自行制作关卡的编辑模式，相信这才是游戏最重头的部分，像PS3版那样将自制关卡上传与全世界玩家分享一定是官方的重点支持对象，不过目前暂不清楚PSP版是否继承PS3版现有的自制关卡。 □文/翅膀



勾勒心目中的蓝图

←自制关卡依然是游戏的主打要素，开动脑筋设计你的蓝图吧。

创意由心而生 搭建精美图画

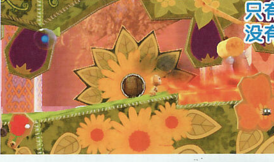
→设计关卡就像搭积木，简单的东西配出奇妙创意。

TGS现场试玩

本届TGS现场提供了PSP《小小大星球》的试玩，而且有PSP3000和PSP GO两种机型供选择。以试玩中展现的游戏内容来看，PSP和PS3版几乎如出一辙，游戏风格、玩法完美继承，物理引擎制作得也非常出色。



↑PSP版无论哪里都体现出原汁原味的《小小大星球》风格，动作性、创造性游戏气氛都还原的十分到位。



只有想不到 没有做不到的东西

←无论怎样的创意都能实现，游戏编辑功能异常强大，再复杂的设计也能实现。

通过网络上传关卡 分享每一件快乐



←精心设计的关卡通过PSN上传到网络上，向全世界的玩家展示你的优秀创意。

LocoRoco -Midnight Carnival-

PS Portable PSP	本刊译名：乐克乐克午夜嘉年华		2009年11月1日	
	动作	SCE	价格未定	日版
	UMD/下载	1—4人	游戏容量未定	全年龄

继《乐克乐克》和《乐克乐克2》之后的本系列最新作，本作依然是利用L和R键进行转、弹，对动作性的重视丝毫不输给前两作，据说，即使是对动作游戏非常有自信的玩家，也会对本作的难易度发出碎碎念，想要挑战自己身手的玩家一定不要错过。本作还加入了新的动作要素，可以利用新要素翻越很高的障碍物，攀越墙壁以及加速滑动，所以光有前两代的操作基础是远远不够的，本作比之前的2部作品更体现了速度感，舞台的设计也继承了之前的特点，当然也有创新的部分，简单轻快。 □文/蔬菜汁

形象可爱让人心痒痒 设计特别与众不同

↑游戏中登场的角色依然非常有趣，而且数量上也比前代有所增加，令人眼花缭乱。

→画面中出现的选项简单易懂，文字简练，并有图片相佐。

完美的多人游戏模式支持最多四人对战

作为动作游戏，在本作的多人游戏模式中，通过无线通信支持最多4人进行协力作战或对战。可以为自己的角色换装，制作出这世界上独一无二只属于自己的乐克乐克，通过联网可以与世界上任何一个玩家竞赛。

时而绽放出绚烂火焰 时而展露迷人曲线

↓不同的动作效果，得到的分数也会不尽相同。

↑游戏中使用出连续动作时，得到的分数也会加倍，随着连续的点数越高，分数也会越来越高，让人欲罢不能。

光与点交相辉映 没有最强只有更强

一旦成为上级者，游戏中得到的分数将会成倍的上升。

ASTRO BOY THE VIDEO GAME

PS Portable PSP	本刊译名：阿童木		2009年10月8日	
	动作	D3PUBLISHER	5040日元	日版
	UMD	人数未定	游戏容量未定	全年龄

不可超越的颠峰重返掌机殿堂

令无数人纠结、不能被超越的神作，铁臂阿童木与天马博士即将登陆PSP平台，包括茶水博士、天马博士和阿童木在内的6个主要角色，空中都市、地铁和机器人体内等34个重要场景，将你重新带入铁臂阿童木的幻想世界。漫画中的特点被尽可能的保留，比如阿童木屁股后的激光炮在本作中就变成了必杀技登场。"越过辽阔天空，啦啦啦，飞向遥远群星，来吧，阿童木，爱科学的好少年"，令人怀念的旋律如今成为新游戏的主题曲再次萦绕在耳边。下面将为您讲述更多精彩之处。 □文/蔬菜汁

将原著精神完美再现 科学少年再登场

↑为了防止地球被破坏，为了保护世界的和平，在天马博士的召唤下，阿童木再次出动！

战斗质感完全超越原作

游戏中的战斗简直不是以前的阿童木所能比拟的，各种武器的爆发光亮耀眼夺目，让人真的眼前为之一亮。

↑武器发出的巨大光柱让玩家体验到震撼的心颤效果。古老的武器在全新包装之下释放出夺目的光芒。

背景中的群战大大增加

以前的阿童木故事，给人的印象都只是单打独斗，本作中则在背景中加入了大量的群战打斗，十分过瘾。

敌方角色数量大增 任务更有趣更有新意

↑面对巨大的敌方机器人，玩家在控制阿童木进行战斗的时候，需要沉着冷静的面对。

↑当然每一个BOSS都有其弱点，需要认真观察

時限回廊

PS Portable PSP	本刊译名：时限回廊		2009年11月预定	
	益智解谜	SCE	3980日元	日版
	UMD/下载	1人	游戏容量未定	审查预定

相信不少人还记得SCE去年推出的那款《无限回廊》，美妙线条勾勒出的黑白世界，充满视觉欺骗的各式谜题，都给人留下了深刻印象，这次SCE又带来了新一款《时限回廊》。

不同于前作的黑白画面，新作《时限回廊》是一幅幅五彩缤纷的彩色世界，只不过都是单一色调构成的绘图而已。除了前作中惯用的视觉欺骗手法外，本作中还全新增加了"自身时间合作"的解谜系统，玩家会在游戏中看到过去的"自己"，每进行一个环节，"过去的自己"就会增加一个，你需要与这些过去的影子展开跨越时间的合作，来解开种种谜题。游戏还支持PSN下载新关卡。 □文/翅膀

颜色更绚丽的世界

↓黑白世界固然朴素鲜明，但有色彩的世界更值得欣赏，简单的涂彩结合明晰的线条，效果也很不错。

↑依然是线条式的回廊，这种简单又重复的场景很容易造成视觉上的欺骗效果。

感官上的视觉欺骗 结合跨越时间的合作

多达40种以上的挑战性关卡

本作的关卡数量将远超前作，游戏初期厂商就给玩家们准备了45个挑战关卡，随着游戏的不断深入，这些关卡会逐一开启。

超越时间的物理界限 与过去的自己合作！

什么是自身时间合作？

这是本作中最具特色的系统。你在回廊中冒险时会留下自己的影子，这个影子会像灵魂一样于此地徘徊，当你回到此地时，这个过去的影子就会和你产生联动，一起来解开一个人无法解开的谜题，犹如双人合作一样。

把握好时间的诀窍

↑如果看到了自己过去的影子，就要思考如何运用他们解开周围的谜题。

ときめきメモリアル4

PS Portable PSP	本刊译名：心跳回忆4			2009年12月3日
	恋爱模拟	KONAMI	5250日元	日版
	UMD/下载	1人	游戏容量未定	审查待定

15年的梦，那款牵动亿万人心的《心跳回忆》终于要续写传奇。本届TGS上，KONAMI一举公开了新作系统方面的详情，游戏的可玩性将超过前几作的水准。

沿袭系列传统，新作依然要运用各种学习、修炼手段培养提高自己的能力，来达到攻略对象的所需数值，这些指令包括文系、理系、容姿、运动等，还有可以加入的众多活动部，如野球部、水泳部、科学部等，每种部都会集中增长对应的能力，再加上从3代沿用下来的服装打扮系统，要把自己锻炼成一名全能型白马王子还真不是件容易的事，努力学习、努力运动、一切都是为了成功告白。　□文/翅膀

←对于某些条件极高的女孩，如果不把自己培养成绝世临风的无敌才子就不要惦记人家了。





→用PSP的摇杆可选择跟左边或右边的女孩对话。

做一名全能的白马王子

人靠衣装马靠鞍 购买服装精心打扮

新作继承了3代的服装系统，你可以用钱购买各种款式的服装首饰打扮自己，从而使自己的数值得到提升。



←服装分为上衣、裤子、衣袋、首饰四大类。



↑新作增加了一个钱的概念，买衣服、买礼物都需要花钱，除了打工赚钱外，每月还能领取一定数额的零花钱，相当厚道。

没有钱是万万不能的

青梅竹马的情报总管

各种学习和锻炼的指令不是白做的，每做一次都会得到相应的经验值，运用这些经验值可以学会多达11种的人物特技，比如生病痊愈速度加快、某项数值成长加速等，对提升自身能力非常有帮助，如何根据场合搭配特技也是一门学问。

本作中为玩家提供各种情报的，是主人公青梅竹马的女孩都子，从她那里可以打听到各位女孩的好感度，每月的零花钱也都是从她那里领。目前不清楚是否能对都子进行攻略，因为即使打电话找她约会也会被干脆的拒绝，估计需要达成特定条件才能和青梅竹马的女孩走到一起吧。



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

PS Portable PSP	本刊译名：合金装备 和平行者			2010年预定
	动作冒险	KONAMI	价格未定	日版
	UMD/下载	1-4人	游戏容量未定	审查预定



这是系列从未演绎过，失落掉的那片历史。

官方现场试玩DEMO

本届TGS的KONAMI展台最吸引人的就是《和平行者》试玩下载，这是早已备受期待的东西。在两个绘有MGS主题图案的集装箱中，在身穿军服的工作人员陪同下，《和平行者》的DEMO被完完整整的放进玩家的PSP中。　□文/翅膀

老一代蛇叔艰苦卓绝的战斗！向我们讲述那不为人知的历史

原味风的潜入 探索前进的奥秘

→最常见的潜入场面，一人单独完成也不成问题。

↓战斗场面自然也少不了，操作沿用系列传统风格。

手持冰冷的钢枪 深入火热的战场！

演绎那个时代的历史

→六十年代的《合金装备》历史将在本作得到解明，那些隐藏在历史背后的谜团会逐一出现在眼前。



系列革命性的双人合作游戏模式！

小岛秀夫已经亲自揭示了本作包含的双人合作要素。就像搭档一样，两名玩家会采用互相掩护的方式通过一个个难关，一人诱敌，一人绝杀。完美的合作不仅限于潜入，双人搭配而成的防御阵地会构成坚不可摧的战斗防线。还有搭肩式行动、心脏按摩救人等等亲密无间的合作要素。



↑一人难以完成的任务，双人可以很轻松的达成目的。



不知道任天堂的真FAN们是否还记得，9年前在N64主机发售过一款名为《罪与罚 地球的继承者》的作品，没错，本次在Wii平台发售的这款作品就是那部《罪与罚》的正统后续！ □文/蔬菜汁

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：罪与罚宇宙的后继者		2009年10月29日	
	射击	任天堂	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	480P	审查预定

《罪与罚》的射击感和独特的游戏视角一度博得了玩家的好评，也让本作成为经典游戏之一而被玩家津津乐道，本次在Wii上推出的后续作充分利用了Wii独特的操作方式，同时也继承了前作的爽快的动作感和顺畅的游戏打法。游戏的舞台设定在未来，这时的地球已经失去往日的光辉，成为荒无人烟的星球，玩家将在游戏中充分体验到破坏带来的乐趣以及具有迫力的敌方角色。

原汁原味的正统续作 故有要素全部继承





↑游戏中的华丽场面很具迫力哦。

→游戏视角非常开阔，可以将发生的状况一览无遗，不会被打得措手不及。

动作的爽快程度只增不减 游戏画面细微程度全面提升

战场转移到广阔的假象空间之中

游戏中登场的敌方角色的震撼度也大大增加，本次的操作方法暂定对应Wii的双截棍手柄，不过是否对应经典手柄还没有公开，不过相信这已经足够了。



↑这次登场的敌方BOSS可不是盖的，不但外表看起来伟巨吓人，而且还需要寻找一定攻略方法才能顺利取胜。





射击动作秉承传统 质感得到再改良

本作的操作系统建立在9年前初代的基础之上，不但手感得到了提升，而且还对细节部分进行了一些改良。

感觉如斯 不变的乐趣 刻骨铭心



↑跳跃的时候也可以同时对敌人进行射击。

→在个别BOSS战中，地形的作用也很重要。

NINETY-NINE NIGHTS II

XBOX 360 X360	本刊译名：九十九夜2		发售日未定	
	动作游戏	KONAMI	价格未定	日版
	DVD	1人	720P	审查预定

《九十九夜(Ninety Nine Nights)》是由著名游戏制作人水口哲也，和韩国屈指可数的开发公司FEEL+联手在XBOX360上开发的大型幻想动作游戏。这也是前世嘉知名制作人水口哲也正式公布其加入微软XBOX360的第一款游戏，当年曾经作为360在日本发售时的首批游戏，还是颇有名气的。时隔三年之后，系列续作《九十九夜2》也终于浮出水面，本作仍旧会是XBOX360独占作品。日版由KONAMI负责发行，美版则是由微软方面负责发行。 □文/北斗

从军团作战改为无双的一骑当千 战略要素由个人英雄主义替代

在前作中，游戏的类型与同为FEEL+开发的《炽焰帝国》颇为相似，主要强调的是兵团作战，玩家需要带领一个小队/兵团在战场上冲锋杀敌。不过这次的续作在风格上则有了很大的改变，颇有些类似无双那种一骑当千横扫战场的味道。类似无双那种这种改变是好是坏目前还尚未可知，不过类似无双那种至少小编个人感觉这样反而会失去原本的特色。

操纵各势力的英雄

↑玩家将操作不同种族与势力的英雄角色，施展剑术武技魔法等拿手招式，挑战成千上万的黑暗大军。

如潮水般蜂拥而至的敌人 凭一己之力在绝境求生

↑混沌与和平交替的世界突然遭遇黑暗大军的侵袭，各方的卓越战士逐纷纷挺身而出。

在战场之上勇敢的冲杀！



↑除了野外战场上的厮杀，像是洞窟、遗迹和各种建筑物中的战斗场景也都不少。

光明黑暗两大阵营的战争即将再次拉开！

サクラノート
～いまにつながるみらい～

NINTENDO DS NDS	本刊译名：樱花笔记		2009年11月5日	
	动作冒险	MMV	5229日元	日版
	卡带	1人	游戏容量未定	审查待定

MMV即将于11月5日推出的《樱花笔记 与现在连接的未来》，是一款有着日本童话风趣的动作冒险游戏，众多业内大牌制作人汇聚于本作开发阵容中。FF的御用乐师植松伸夫担任游戏配乐，编剧由野岛一成担当，游戏讲述一名少年和一名少女为拯救樱花树，与妖怪战斗的故事。□文/翅膀

与妖怪战斗拯救樱花树

与妖怪的战斗非常简单，只需运用十字键和两个AB按扭相互组合即可。战斗表现和战斗中的分支对话，都会影响到获得"眼泪"的数量。



→在樱花树下救下少女，并与她共同对抗妖怪。

少年将立志成为英雄 一名拯救樱花树的英雄

收集眼泪拯救枯萎的樱花树

游戏的背景为一个日本的平凡小镇，两颗成对的樱花树有一颗突然开始枯萎，主人公少年偶然的机会在树下救起了被妖怪袭击的少女吉田七海，从而得知樱花树枯萎的真相，为了拯救樱花树，少年和少女开始了与妖怪战斗的冒险故事。

游戏中需要收集"眼泪"来达成剧情中的关键点，通过与各种人物的对话、完成特定事件、与妖怪战斗等手段就能不断积累眼泪。



主人公 小学5年级，好奇心旺盛，课外的自然知识相当丰富。

吉田七海 主人公救下的少女，与"眼泪"有着很大关联。



特罗伊莱 主人公在神社拣来的猫，留在家中饲养。

莱因霍特 七海家养的狗，七海非常喜欢它。

TAKAKO 七海的母亲，与主人公的父亲从高中时代就是好友。



NOBIYO 在训练关中登场，会教给玩家很多常识的人。

奇怪的爷爷 在少年面前突然出现，肉眼无法看到的迷之人物。

KANAME 主人公的父亲，对有事瞒着自己的妻子感到怀疑。

HARUKA 主人公的母亲，对失去幸福生活感到害怕。

みんなのテニス ポータブル

PS Portable PSP	本刊译名：大众网球 携带版		2009年预定	
	运动	SCE	4980日元/3800日元	日版
	UMD/下載	人数未定	游戏容量未定	审查待定

本作是"大众"系列的最新作，继承了一贯的角色风格，主角们的形象完全原创，依然充满了个性，并且十分可爱，并且他们身上的服饰还突显了网球运动的种种风格，以前可以选择的挑战模式焕然一新，可以与赛场上的角色们进行RPG形式的对话，而且还加入了网球任务模式和"踢馆"模式。□文/蔬菜汁





女生



↑可以亲手打造自己喜欢的角色，自由地为她们设计发型、服饰和头饰。

双人战酣畅淋漓 色彩鲜艳形象惹人爱

操作简单可以轻松上手



↑除了主球场之外，场地周边的景色也非常秀丽，让人心情为之大快。

大众系列的双人模式是最能让人心中燃起火焰的，本作也不例外，不管是双人对战还是双人协力，都将运动精神完全展现，毕竟大众网球还是需要大家一起玩才有意思。

男生

可不断调整改变视角





↑场地设计的很专业，边线也很显眼，可以充分显示自己的技术。

树荫下的网球场让人温馨

→与同伴协力作战的时候，可以根据自己的喜好选择做"前锋"或是"后卫"。



东京游戏展2009完全报道尽在本期

尽管缺乏重量级新闻的TGS已经无法与E3、GC等展会相比，但作为日本乃至亚洲最大的游戏综合性展会，TGS在游戏业的位置和作用仍旧是不容忽视的。同时TGS作为日本游戏的“主场”，也是日本游戏产业的一面镜子，虽然龙头任天堂总是不给面子。本届TGS作为纯游戏展会来说仍旧精彩纷呈，玩家期待的游戏都一一亮相，很多重要大作的发售日相继发表，而本届的一大特色也来源于日本厂商之间的交流并发表面对危机的决心和对策，这种业界集体展开对产业危机的大规模公开讨论对日本厂商来说并不多见，或许这才是本届展会的最大价值所在。无论如何，TGS仍旧是游戏发展的风向标，其重要性无须多言。任天堂的不出席，也给了苦苦追赶销售成绩的索尼和微软一个很好的展示机会，特别是PS3和PSP，我们可以明显的感受出SCE的态度.次世代主机的战争，我们通过这短短的四天，感受到还远未结束。



大量游戏海量涌来 TGS代表日本游戏的未来

↑大量的试玩和预告一直是TGS的特色，玩家们把这里当作一次纯粹的体验会集众而来。在这里厂商们应该感到欣慰，起码热爱游戏的玩家们还没有打算抛弃他们，日本游戏业还是有希望的。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.261

REMARKABLE REPORTS 电软视点

TGS2009 NEWS 无双报道

TGS2009 GAMESHOW 东京展游戏

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

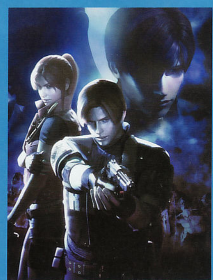
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



生化危机 黑暗编年史



Focus on Game News VOL 261

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《心跳回忆4》的特别舞台，藤崎诗织的声优金月真美和阳下光的声优野田顺子都赶来捧场了。

Scoop 日本专讯 Epic Games设立日本东京工作室 专为日厂提供虚幻3技术支持

本刊讯 Epic Games近日发表官方消息，将在日本东京成立新的工作室，业务范畴主要是虚幻引擎的授权销售与开发者的技术支持，今后还将投入游戏的开发。



目前Epic的首要目标，主要是运用自身领先的开发技术，为日本使用虚幻3引擎的开发者们提供技术支援，也就是说，Epic会为虚幻3的使用者们提供培训、指导、协助开发等方面的服务，当然这需要支付一定的费用，Epic的总裁Capps还谈道，如果业务进展顺利，今后还将投入到游戏开发中去，这个新工作室将是日后Epic日本分公司的起点。目前工作室急需精通日英双语的优秀开发人员，正在公开招聘中。

面对技术已经全面落后的日本厂商们，Epic的此次到来明显就是来大收学费的。Capps表达了在日本召集游戏开发者的浓厚兴趣，因为他们的日本学员是"世界上最强大的游戏开发者"。

Soft 美国专讯 微软取消XBLA游戏容量限制 为大容量高质量游戏铺平道路

本刊讯 微软公司的数位游戏服务部门主管Scott Austin向媒体确认，微软已经正式取消Xbox Live Arcade（XBLA）游戏的容量限制，今后该类游戏可达到2GB的系统支持的最大容量。

XBLA游戏作为Xbox Live平台专用的数字下载游戏，以其廉价、便捷、精致的优点受到玩家们的青睐，已成为X360游戏阵容中不可缺少的一部分。在上线之初，微软给XBLA游戏设定了50MB的容量限制，规定开发商上传到LIVE上的Arcade不得大于这个容量，后来KONAMI推出XBLA版《月下夜想曲》时，微软将容量放宽到了150MB。近几个月来，大容量高画质的XBLA游戏层出不穷，像《暗影恐惧》、《Trials HD》等，让微软看到了容量的局限性，取消容量的硬性规定也是顺应潮流的做法。以此为契机，今后更高画质的XBLA游戏相信会越来越多。



Hard 日本专讯 新型PS3全球销量突破100万 官方声明将提供更优质的软件支持

本刊讯 SCE于9月底发布了官方声明，宣布新型轻薄版PS3全球销量已突破100万台，并对新型机今后的前景大为看好，这意味着轻薄版PS3已经取得了初步成功。

"于9月1日开始在全球上市的新型轻薄版PS3，用时三周已达成全球销量100万台的目标，借助新型机的投入和软件阵容的充实，PS3主机的普及得到了加速。新型机继承了原有机型的全部魅力，让用户享受到最尖端娱乐的同时，大幅降低了机身重量，并搭配120GB大容量硬盘，配以极具吸引力的价格，使本就很成功的PS3实现了更大的飞跃。今后，SCE全球工作室将继续为PS3提供魅力十足的游戏软件，。"

以上为SCE官方声明的原文翻译。以三周100万的成绩来说，新型PS3可谓非常成功，原来都在观望的玩家都开始投入PS3的怀抱，作为今后PS3的标准机型，相信还会卖得更好，与X360的高清平台竞争也将更加激烈。

Soft 美国专讯 EA宣布Wii体感游戏移植计划 《大满贯网球》预定转嫁高清

本刊讯 体感游戏一直都是Wii玩家的专属节目。但这很快就要成为历史，EA的彼得·摩尔向我们宣布了"Wii体感游戏移植计划"。

除任天堂外，EA向来都是Wii体感游戏的最大热衷者，其推出的众多体感型体育游戏给玩家们带来了不少别样乐趣，在欧美拥有相当多的支持者。随着索尼和微软的体感控制器相继清晰化，一向贯彻全平台战略的EA也开始策划"体感全平台世界"。彼特·摩尔透露，在明年将有第一批Wii的体感游戏移植到PS3和X360上，《大满贯网球》是其中之一，EA将在此游戏上运用新的体感技术开发制作。但他还强调，这个计划有个前提，那就是索尼和微软的体感设备必须尽早确定下来，技术参数、上市日期等都是十分必要的，这关系到EA此项计划的具体实施。根据当前的情报，索尼的体感设备预定2010年春季上市，而微软的NATAL预定2010年内推出，EA还需要一段时间来观望。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计，于9月17日发售的PS3版《薄暮传说》首周销量达到了22.8万套，此一周的数字就已经超过了X360版迄今为止的累计销量；NDS平台的《沙加2 秘宝传说》首周也达到了10.1万套的好成绩；PSP《伊苏7》首周销量为4.3万套；NDS《偶像大师 深情之星》首周3.3万。

●根据统计，国民游戏《勇者斗恶龙9》当前累计销量已经达到389.2万套，距离400万大关还差10万余；妖怪软件《口袋妖怪 心金/魂银》双版本合计已售出190.1万套；而CAPCOM的《怪物猎人3》当前累计销量已达到90万套，距离100万大关还差10万。

●任天堂宣布即将发售Wii游戏《Wii Sports 渡假圣地》的最新版本，新版将同捆两个Wii Motion Plus新型控制器，售价60美元，以取代原来的50美元单控制器版本，预定今年10月12日开始发售。

●KOEI TECMO近日公布了PS3《忍者龙剑传 Σ2》中的两社合作要素，游戏中四名角色将收录《无双》系列中的最新角色造型，隼龙为赵云，绫音为孙尚香，红叶为三藏，蕾切尔则是貂禅，不过仅限于人物的服装造型，武器和角色的动作还是不变的。

●NBGI公布了Wii新作《圣恩传说》的发售日期，该作预定将于今年12月发售，同时，游戏的主题曲《まもりたい White Wishes》确定将由著名歌手BoA演唱。另外，NBGI还宣布即将推出PS3版《薄暮传说》的新DLC，为《薄暮传说》剧场版动画中的角色服装，于剧场版上映的10月3日提供下载，售价315日元。

●KONAMI公布了《实况足球 胜利十一人2010》日版的发售日，游戏将于今年11月5日发售，并同时公布了游戏同捆PS3主机和同困X360，两者售价均为34800日元，与游戏同步上市。

●SE于9月24宣布，NDS软件《勇者斗恶龙9 星空的守护者》出货量已经正式突破400万，为表纪念，SE在DQ9官网上发布了400万出货纪念壁纸，供玩家免费下载。



↑DQ9官方网站有高清晰无码版下载。



TALK 欧洲专讯

山内一典获德国耐力车赛冠军《GT赛车》的模拟训练是致胜法宝

本刊讯 玩游戏能给现实生活带来好处，这种事又出现了。近日山内一典参加了德国耐力车赛，并获得了分组冠军，他自称这是玩《GT赛车》练来的技术。

素有“业内的有钱人”之名的山内一典最近参加了德国Nurburgring举办的VLN series第八战SP8Class车赛，为四小时的耐力赛，山内在比赛中表现出色，以分组冠军的成绩赢得了比赛。据悉，这是山内一典首次驾驶专业赛车参加正式比赛，在此之前参加实际比赛的经验只有两次而已，而且使用的是普通车辆而非赛车。事后山内一典谈道，他之所以会获得如此好成绩，得益于在《GT赛车》中的训练，赛前他已经在游戏中的德国Nuburgring赛道模拟练习了1000圈以上，哪个位置该加速、哪个位置该转弯，哪个位置该煞车，他都烂熟于胸，在虚拟世界中积累的经验完全可以反映到现实世界中。



明眼人都清楚，山内一典在用这种方式证明《GT赛车》的无比真实性，他花大量的时间与心血就是为了100%还原各大著名赛道的地形环境。另外山内一典本人的车技确实值得我们赞叹呢。

EVENT 日本专讯

为强化自身产品的测试监督质量 任天堂独立“马里奥俱乐部”

本刊讯 游戏开发部门独立子公司化并不算新鲜事，但非开发部门独立化还是比较少见的。近日任天堂已经就将旗下产品监管部门独立化，成立了一家新的子公司。

在刚刚结束的游戏开发者技术情报研讨会（CEDEC）上，任天堂已经宣布这家新的子公司名为“马里奥俱乐部株式会社”。但不要误会，这家公司和马里奥、碧奇之类的大明星并无直接关系，而是继续肩负原来的本职工作——产品监督，也就是针对任天堂公司的游戏软件，包括旗下子公司出品的第一方、第二方游戏软件进行技术测试、试玩报告、除BUG等，并将信息反馈给开发商，以便进一步提高产品质量。需要注意的是，这家公司的职权并不包含对第三方产品的审批，只对任天堂自家的产品负责，第三方软件审批依然沿用原来的制度。此外，“马里奥俱乐部”的成立也将一个部门提升到了正式公司的地位，该部门原有的250名员工都因此提升了待遇，临时打工人员升格为合同工，而原来的合同工也升格成了任天堂正式员工。



MEDIA 美国专讯

Interbrand发布2009世界企业百强品牌榜 微软索尼等巨头均呈下降态势，任天堂增势明显

本刊讯 著名品牌咨询公司Interbrand近日发布了“2009年度全球最佳品牌排行榜”，在经济不景气的大环境下，此排名对比往年有着微妙的变化，与游戏业相关的微软、索尼、任天堂三家更值得我们关注。

众所周知，这个全球品牌榜并非公司实力的象征，而是代表了一个品牌的价值。Interbrand公司的CEO Jez Frampton谈道，品牌是一个公司最有价值的资产，品牌价值具有比企业价值更稳定的特性。本次统计时间为2008年7月1日至2009年6月30日，针对每个品牌的货币价值和年度增长率进行考量。并反馈到公司整体价值上。在得出的品牌100强中，可口可乐凭借6亿8743万美元的品牌价值牢牢占据着头把交椅，同比去年增加了3%；IBM为6亿211万美元屈居第二，同比去年增长2%；微软则以5亿6647万美元位居第三，同比去年下降了4%；第五名为手机龙头Nokia；第七名为搜索之王Google；第八名的丰田汽车是排名最靠前的日本企业；而索尼只排到了二十九位，品牌价值为1亿1953万美元，同比下降了12%；排在三十九位的任天堂品牌价值为9210万美元，同比上涨了5%。看来，任天堂仅凭借着游戏一个领域就挤身品牌40强，等任天堂影响力达到可口可乐的程度，游戏界就真的一统江湖了。



←微软所尼这种多领域的巨头还没一瓶罐装饮料价值高，专攻游戏的老任是否以它为目标呢、

新闻直击

●根据统计，日本地区PS3降价第二周后的周销量已回落到5.4万台，而精英版降价的X360首周售出了6900台，对比前周的4600台涨幅并不明显。软件方面，怪物级软件《口袋妖怪 心金/魂银》两版本合计首周即售出了140.9万套。由SE代理并重新在日本发售的《使命召唤4》PS3版也卖出了1.6万套。

●CAPCOM已确认，廉价版《怪物猎人P2G（PSP the Best）》销量已超过100万套，这是现行主机中首款超过100万销量的廉价版游戏。

●CAPCOM公布了格斗大作加强版《超级街头霸王4》，新作在前作的基础上新增了10名新角色，详情将在下期全面介绍。

●SNKP近日公布了X360《侍魂 闪》的发售日期，该作将于今年12月10日在日本发售，先行预约特典是一把女主角铃姬使用的“宝剑バスタードソード”外型的裁纸刀，相当别致。

●SE近日开放了《勇者斗恶龙9》最新官方配信下载任务“魔王的地图”，并需要与街机版《勇者斗恶龙怪兽篇 战斗之旅2》进行联动。据悉，开放当天日本Yodobashi卖场游戏专柜因为争相下载的人群过分拥挤，引发了极度混乱的场面，该店不得不临时终止了联机活动。

●2k games已正式确认，奇幻FPS大作《生化奇兵2》将于2010年2月9日发售，美版与欧版同时上市。据称，该作的多人在线联机对战部分将占据很大比重。

●Bethesda公司为了回馈玩家们的支持，宣布将在10月13日推出《辐射3 年度收藏版》，游戏将包含目前为止线上追加的5个DLC内容，同时对应PS3和X360，售价59.99美元。另外，官方还将在近期推出一款新的《辐射3》Xbox LIVE特别主题，售价240点，而已下载全部DLC的玩家可以免费获得。

HARD 美国专讯

微软无线标准获审批 将为360提供配备

本刊讯 近日微软推出的无线新标准802.11N获得了美国相关部门的审核批准，微软随即宣布，这项新技术将应用到X360主机上，从而实现更流畅、更迅速的网络环境，让玩家享受到更加便捷的网络体验。



802.11N是微软最新研制，还未推出市场的一款无线网络适配器，具有高速度、高稳定、价格低廉等优点，预定将取代现阶段老式又昂贵的旧设备，本次审批通过将迅速推动这款新设备的投放市场。近日一家意大利网站刊登了一条消息，称微软在X360上推出的《战争机器2 年度版》中已经包含了一个X360用无线适配器的广告，这暗示微软已经开始了相关行动。甚至比其他人想想的都要早。而微软的高层人员最近在接受Joystiq采访时确认了这件事情，据称，微软确实已经开始配备这种新型适配器，以让用户获得最高端的无线娱乐体验，“无缝式连接家庭网络”。

如果X360能配备专用的无线网络装置，那登陆LIVE在线游戏会更加方便，几台主机搭建局域网联机也会更加便捷普及化，对我们玩家来说绝对是好处多多。

SCOOP 日本专讯

ATLUS年度财报 整体呈现大额赤字

本刊讯 ATLUS于9月中旬公布了2009财年财务业绩报表，总体除日本地区家用机外均减收减益，尤其是街机业务的退出造成了相当大的业绩损失。

ATLUS公司的财年结算与其他公司都不一样，是从当年的8月到次年的7月，因此直到现在才结算并公布。ATLUS过去一年的销售额为192亿4200万日元，同比去年下降了17.4%，营业利润为5亿8500万日元，同比下降了58.2%，税后纯利润为23亿9700万日元赤字，损失幅度相当明显。造成本年度大额赤字的主要因素就是今年3月街机业务的全面退出，街机业务的销售额仅为17亿5700万日元，同比去年下降了67.4%，完全呈现只赔不赚的境地。家用游戏业务依然保持平稳，销售额达到了87亿5800万日元，同不去年增涨了7.6%，但这部分业务基本限制在日本地区，热销的软件如《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王》、《女神异闻录 恶魔幸存者》等都是在日本市场上市的游戏。但对比预期依然有所不足。家用游戏业务的营业利润依然有着20以上的同比降幅。



电软视点

完全不合常理的著名游戏武器

在游戏的世界中总是存在着各种各样千奇百怪的武器，这些武器有的拉风无比、有的威力巨大、有的创意独特。不知大家在玩游戏的时候是否也曾经想过：这些武器从技术的角度来讲是否符合现实世界的常理呢？最近就有位好奇心旺盛的外国玩家找了一些著名游戏中的武器加以剖析，并指出其"不合常理"之处。当然，游戏本来就是幻想的世界，原本就应该没有什么不可能，下面将有举出的一些例子和分析，不过为了博君一笑尔。

克劳德的一刀两断，《最终幻想7》

提到FF7中的克劳德，相信许多人立马就会想到他总是喜欢扛在肩头的那把大剑"一刀两断"，不得不说，克劳德扛刀的造型还是很酷的。那么，这把大刀有多重呢？根据分析，"一刀两断"长约1.22米，宽约0.3米，厚约0.13米，假设其是用普通钢铁打造的话，重量将达到263公斤！虽然咱们经常能看见古时候的小说里大力士动辄"力举千斤"，不过这个"千斤"还是有着很大水份的。何况克劳德不仅是要将其举起来，还得单手拿着就挥舞如风，这种变态膂力，从其并不很发达的的胳膊上实在是难以看出来……

射穿后会爆炸的气罐，所有枪械射击游戏

其实这类镜头不论在游戏中还是动作大片中都极为常见：激战正酣的双方，主角一枪射爆敌人群附近的油罐或是气罐，然后"砰"的一声引发了大爆炸，整个世界清静了……那么，这种办法在现实中真的有效吗？

说到这里，小编正好在某期《探索》频道的"疯狂实验室"栏目中看过这个专题，那期内容讲的是007世界中的种种不合常理之处。经过实际测试，得出的结果就是：普通的手枪大多无法射穿气罐外壳，顶多在上面留个小弹孔；而来复枪一类威力较大的武器也仅仅是能将外壳射穿，并不能造成游戏中常见的大爆炸效果，顶多只是让里面的气体泄露出来而已。

各种各样的激光武器，《HALO》系列

激光武器，应该是各类科幻题材游戏中出现频率最高的武器了，在微软的《HALO》系列中更是极为常见。不过提到激光武器，以如今现有的科技手段而言，还是完全无法加以实际应用：众所周知，光本身在传播时的特性虽然是沿直线传播，但是其在传播时由于能量的损失，不可避免的会自动发散，无法始终凝聚成直线。如果说激光枪的效果，在短距离内也并非完全无法实现的话，那么《星球大战》一类游戏中主角最爱用的光剑，就根本是无厘头了……不过，好吧，还是让咱们保留一点科幻爱好者的信仰，对未来的科技多有点信心吧。

刀胜于枪，寸短寸险《使命召唤》系列

对于男人来说，冷兵器时代的战争虽然充满了血腥，却更加让人心驰神往，然而枪支炸药等热兵器的出现已经将冷兵器打入了冷宫。不过，在游戏中刀子的杀伤力未必就属于枪支。以《使命召唤》系列为例，在大多数情况下，你的枪支除非正好将对方爆头，否则只是打中其身体的话需要连续数枪才有可能将其击毙，反过来也是一样——而使用匕首就不同了，走过去一划直接就能割破喉管毙敌。

类似的设定，在生化系列的后几作中也很突出，在爆头反而有可能出现寄生虫陷入更危险境地的设定下，小刀和近身腿踢的杀伤力更为玩家们所亲睐。然而，若现实果真如此的话，那么以后打起仗来，大家还是都把手里的枪扔了，换小刀上吧……



↑在许多游戏中，匕首的杀伤力往往比枪支更加致命和危险。

生体龟壳分离大法，《超级马里奥》

现实告诉我们，乌龟的身体和其外壳是紧紧粘连在一起，无法自动分离的——如果你真要将一只乌龟的"肉体"从龟壳中拆出来，那么这只乌龟肯定是立马血溅五步的下场。不过在超级马里奥的世界中，这些都不再是问题：乌龟都可以轻松离开自己的龟壳到处乱逛，而龟壳更是成为了马里奥的得意武器，一脚踹出去，当真是所向披靡！ □文/北斗

电软视点

挑战PSP+NDS，苹果的野望能否最终实现？

iPhone和iPod Touch制造商苹果公司进军游戏业的意图已经显而易见，一方面通过推行App Store和支持游戏拓展功能的新系统，一方面不断联络有规模的发行商提供更多内容来拓展苹果在游戏领域的影响力。

苹果CEO史蒂夫·乔布斯曾宣称iPod Touch是史上"最好玩的iPod"，而iPhone则将成为今后市面上"最棒的掌机"。这些宣言虽然也曾引起过不少争议，但就杀伤力来说，远不如他们今天在发布会上抛出的新论调。

在9月9日召开的苹果秋季新品发布会上，苹果公司全球产品营销副总裁，乔布斯的后继者菲尔·席勒负责现场演示和解说，他的背后的大屏幕上突然出现了一台PSP和一台NDS，他告诉观众这样的游戏掌机"不是iPod touch的对手"。至于理由，他用iPhone的性能和一组数据进行了解释。

席勒称，竞争对手的游戏机依靠实体游戏软件，而这些游戏普遍价格过高，这些平台都不支持多点触控输入，而且都没有App Store这样成功的软件下载服务。接下来，他又抛出了新数据支持他的论点：21178。这是到目前为止App Store上对应iPhone的"游戏和娱乐内容的总数"。与之相比，索尼的PSP只有607款游戏，即便是在全球卖了1亿多台的NDS也只有3680款。

苹果对掌机市场的野心，我们在两年前就可以看出来了。在05年之后，苹果依靠iPod系列产品，从MP3市场着手，在消费者当中建立了相当深厚的群众基础，之后推出的iPod Touch更是集音乐、视频、游戏与其他多种功能于一体的便携终端，利用简单的操作方式吸引了大家，iPhone则追加了电话功能，具备更大的吸引力。就操作性而言，iPod Touch和iPhone做到了"把复杂的东西弄简单"这一点，看似平常，但是实际上方便了无数人，也使它的潜在用户增加了许多。截止到09年4月，iPod Touch和iPhone的累计销量已经超过3700万，而且还在上升，存在着如此巨大的用户市场，iPod Touch在游戏领域的盈利，应该是稳赚不赔的。

在软件支持方面，由于iPod Touch的游戏开发成本并不高，而且运作成本也很低，不需要制作实体软件，无论个人还是公司都可以把自己制作的游戏拿到App Store上出售，因此在它一开始涉足游戏的时候，就有许多厂商愿意支持。欧美市场就不必说了，在日本方面，从早期的Hudson派高桥名人为之代言，到后来CAPCOM、KONAMI积极跟进，生化危机、MGS等作品相继推出，要说软件商没有合作的诚意，那是不可能的。从玩家的角度来讲，iPod Touch的游戏价格低廉，下载又很方便，一部iPod Touch的游戏，卖起来比PSP和NDS都轻松得多。所以苹果对于自己的掌机游戏市场之路是十分看好的。

不过，苹果的掌机能否如席勒所说，让NDS和PSP"不是它的对手"呢？这个问题是可以讨论的。首先，苹果掌机从硬件设计到实际操作，都与传统的游戏操作大相径庭。说它的操作方式与一部分NDS游戏相似尚可，体感操作也算是一个亮点，但是它还远未达到取代NDS和PSP的程度。因为传统意义上的玩家市场，是需要传统操作的游戏支持的。这一点正好是苹果所欠缺的。从玩家群的角度考虑，苹果虽然吸引了相当数量的使用者，但是他们未必都玩游戏。而玩苹果游戏的这部分人，或者以前不大接触游戏，或者同时也在玩PSP和NDS。前面说过，苹果的掌机不能完全取代PSP和NDS，因此掌机的主流市场是不会受到太大影响的。更重要的是，苹果的掌机上至今缺乏一款具有巨大影响力的重量级软件，而NDS和PSP都有自己的支柱，如口袋和怪物猎人系列。实际上，由于iPod Touch本身的设计，要在这部主机上制作一个真正的重量级游戏，也是很困难的事情。因此苹果的掌机想要真正威胁PSP和NDS，在这个世代之内还是不大可能的。 □文/猴子







疾风流言帖 vol.40

今年的秋天真的很不平静，天朝六十周年大庆掀动了亿万国人的心，甲流的四处流窜又让人感觉到了些许不安。隔海相望的日本那边，一年一度的东京游戏展又如火如荼的展现着风采，各大厂商也把自己的看家货不遗余力的往里扔，但又觉得失去了往年的精彩，这到底是怎么回事呢？

□责编/翅膀

70 可信度 PS3主机250GB新套装 四种游戏同捆版传闻

索尼刚刚推出了250GB的轻薄版PS3，与之相关的一系列传闻就像跟班似的一个接一个飞来。近日来自瑞典零售商的消息，索尼很可能将推出四款同捆游戏的250GB套装。

这是从瑞典Gamestop流出的消息，据称他们的库存中已经有了几种同捆版PS3的现货，并附带实际图片证明，这些库存都是索尼预先发给他们的，只不过官方还没有正式对外公布，因此暂时不对外销售。这四套同捆版都是新型的250GB轻薄版，同捆一个PS3游戏配套发售。第一种是《FIFA10》，第二种是《UNCHARTED2》，第三种是《Ratchet&Clank Future》，第四种是《Need for Speed ..Shift》。据称，这四种同捆版将在10月正式发布。看来，新型PS3的大规模促销攻势即将开始了。



80 可信度 《街头霸王4》增强版 员工博客透露情报

《街霸4》在年初推出PS3和X360版后，街机版的投币率依然居高不下，不少粉丝也开始期待后续作品的推出。近日来自CAPCOM的一则博客消息流露出了一些眉目。

CAPCOM一名叫Natsuki Shiozawa的员工，近日在其博客上，谈到公司正在计划一款《街霸4》相关作品，但目前还没有确定，有可能是外传，也可能是加强版，或者是资料片，总之逃不过《街霸4》这个范围，至于具体的确切内容，公司将在最近一段时间公布，也许就是10月内。

回想《街霸2》和《街霸3》的众多衍生强化版本，《街霸4》推出类似作品是必然的，角色的数量、招式的平衡性、系统的改良，都是值得大作文章的东西。

20 可信度 《战场女武神》奖杯 前提条件是多买DLC

SEGA的《战场女武神》是PS3上相当有特色的一款作品，但直到今天该作都没有对应PS3的奖杯系统，这让游戏少了一份收集乐趣，但SEGA又一次把希望带给了我们，只不过是有条件的。

近日SEGA相关人员表示，对于《战场女武神》追加奖杯的问题，他们已经听到了玩家的呼声，也已经开始了相关准备工作，但是否真的追加奖杯系统，还要视情况而定。目前《战场女武神》已经追加了数批DLC，这些DLC的销售成绩会决定今后的动向，也就是说，如果玩家们多多购买DLC，SEGA就会考虑追加奖杯系统，满足玩家的需求，反之销售成绩不好的话，制作奖杯也无从谈起。

这无疑是一种不厚道的行为，再说正统续作已经宣布登陆PSP，这种吃力不讨好的事可能性并不大。



60 可信度 下代高清版Wii2011年推出 体感对PS3和X360影响不大

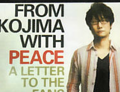
索尼和微软新型摄像头体感技术的消息最近一直不曾间断，但SE的社长和田洋一却针对这一话题发表了不同的看法，在他看来，所谓体感并不会对下代主机的格局产生过多影响，而Wii依然会延续体感的辉煌。

游戏机就是游戏机，体感只是附属设备。和田洋一如此说道。他谈到现今的游戏主机已经拥有非常多样化的功能，游戏机、网络终端、蓝光播放器、DVD播放器，你都可以用来形容它们。相比这些，体感的发展空间非常有限，尤其对于X360和PS3或是它们的后续机种来说，体感不会有多大作为，因为体感对于两者只是游戏功能的延续，相比Wii那样把体感当作标准配备的方式有很大区别。

和田还表示下代Wii主机将会在2011年问世，那将是一台继承体感理念，又拥有与PS3、X360相似机能的硬件，且很有可能搭配更具革命性的新型控制器。此外和田还表示了对微软Project Natal的兴趣，称这将是一种全新的标准。

50 可信度 PSP《合金装备 和平行者》有X360版！KONAMI的开发重心依然集中在高清机上

在今年夏天的E3展上，KONAMI一口气公布了两款《合金装备》系列新作，但小岛秀夫一直在强调PSP版《和平行者》才是他操刀的作品，是系列的正统续作，不过KOANMI的高层似乎不这么认为。





KONAMI一位不愿透露姓名的高层人员谈道，《合金装备》系列不仅对于小岛组，对于整个KONAMI来说都是举足轻重的品牌，它今后的动向是对整个公司负责的。虽然小岛秀夫一直宣称PSP版是他亲自主导的正统作，但掌机平台始终不是MGS该去的地方，掌机的影响力和平台实力不能满足公司的需求，终究MGS还是要推出高清家用机的新作。就算是《和平行者》，也依然存在高清HD的版本，也就是X360版和PSP版是同一个游戏，X360版才是《和平行者》的真正形态。他还透露，MGS下一部家用机作品是X360独占的《和平行者》，这是对PS3独占《合金装备4》的一种补偿。

小岛秀夫现在不仅仅是游戏制作人，他已经算是KONAMI的高层人员了，相对自己的喜好、倾向这些，公司的商业需求恐怕更能左右他的行动，《和平行者》维持PSP独占的可能性将会很小。



PS3的体感控制器敞开了一扇大门 这会使Wii游戏更容易移植到PS3上

《生化5》、《失落星球2》的制作人竹内润在TGS前夕接受采访时谈道："对于CAPCOM而言，我们对PS3的体感控制器非常感兴趣，我很期待开发相关游戏。但我认识的一些制作人表示，他们之所以关注PS3的体感控制器，是因为他们的Wii游戏能顺利移植到PS3上。"

——这年头老任的Wii造就了一大票三坟怨念者，他们巴不得赶紧把游戏移植到其他主机上捞回成本，不过要上PS3，回归传统式操作还是必要的。

现在一些日本厂商海外市场份额过低 像KOEI只占8%，这是非常不利的

SCEJ副总裁Yasuhide Kobayashi在出席DICE亚洲时谈道："现今一些日本厂商在日本以外市场陷入了苦战与挣扎，像KOEI只占到了8%，日本市场却多达91.8%，与其类似的还有TECMO和SE。日本市场正在萎缩，要想生存下去，厂商必须制作出全球化的作品才行。"

——这是显而易见的，像KOEI、SE这样靠东方传统风格吃饭的厂商如今已经不再吃香了，要走向世界，文化隔阂小的世界品牌是必须的。



《忍龙Σ2》的那位日子过的很幸福 我正在搞一个极具爆炸性的东西

硫酸脸坂垣伴信近日与媒体编辑闲聊时谈道："日本游戏界现在太过封闭了，就像400年前的闭关锁国一样，日本人首先要知道自己是地球人。至于《忍龙Σ2》中的六轴式乳摇，我想那些家伙日子过的一定不错，新婚一定很幸福。我和我的伙伴们正在制作一个爆炸性的东西，再等一会儿你们就会知道。"

——硫酸大哥看来最近相当清闲，可以有时间慢慢搞自己的东西。不过没有这位开放风格老大的TECMO确实变了很多，变得更日本化，更封闭化，融入大量宅要素的《忍龙Σ2》显然不再是硫酸脸那时候的《忍龙》了。



我今后不会再制作《星海》系列了 我最后的《星海传说》将登陆PS3

《星海传说》制作人山岸功典最近接受媒体采访时称："我们对PS3版的《星海传说4》进行了一些改良，因为只有一张盘。游戏中途不用再换盘了，战斗平衡性已经调整过，玩起来会更容易。X360版为照顾海外版而增强的高亮也会更加柔和。今后我不会再制作《星海》下列了，我最后的《星海》将登陆PS3，请大家多多关照。"

——这是山岸功典宣判《星海》系列终结吗？不过就算是他不想干了，也会有后继者继承"遗志"的。X360版《星海4》卖了20万出头，就看PS3版能不能称补山岸的遗憾了。

电软视点

跨吧跨吧！日厂翻炒加料的骗钱之道

《忍者龙剑传2》跨PS3，新关卡、新BOSS、新美女……

《薄暮传说》跨PS3，新角色、新招式、新换装……

《星海传说4》跨PS3，新角色、新服装、更完善的战斗系统……

下一个是什么……？

历史再次重演？

不觉得熟悉吗？类似的情景我们似乎看过很多次了。上世代、上上世代，SS、DC、Xbox、NGC……想当年这些悲痛落败的主机哪个没经历过大作劈腿的往事。SS的《格兰蒂亚》、DC的《维罗妮卡》可以说是老一代SEGA饭心中永远的痛，NGC更不用说了，《生化危机4》、《神乐传说》移植PS2那天，NGC玩家响彻天际的怒吼至今余音缭绕。而到了本世代，终于轮到微软了吗？上代Xbox因为死得过早连跨的资格都没轮上，X360看来要连父辈的帐一起还，而且依然要宿命般的还在第三代神机上，这种悲剧，究竟要持续到哪一天？

商人的承诺是世界上最靠不住的东西。商人眼中左右其行为的最大标杆就是利益，对于第三方厂商来说，自己的游戏出在哪台主机上本来就是自由的，不存在什么限制，除非是有部分版权在第一方手里。也就是说，只要他们愿意，随时移植哪款游戏都有可能。在一个平台上没赚够，钱没捞够，那就得出另一个平台的，谁让你这台机器不争气，不能给我多卖游戏，跨平台劈腿就赖不着我了。

厂商也是“日”本人

这个世代很特殊的一点，是日本厂商在和欧美厂商争夺市场，与以前的日本内战大不一样。因为卷进了外国人的主机。对于日本人来说这场商业竞争的性质就变了，从心底排斥洋货，崇尚本国的本土化产品，日本人的民族自豪感（或者说顽劣感）让他们从一开始就对X360没有好感，即使是相同的产品，哪怕贵一些，小日本也只会挑选PS3的，就算你问他为什么不喜欢X360，他也说不出理由，总之就是不喜欢，这种潜意识里的偏好是发自骨子里的。别说日本人了，咱们国内被日式主机、日式游戏养大的一代也都或多或少带有这种情结，尤其是某些疯狂崇尚日本文化，把自己当成半个日本人的哈日族们，更是对X360深恶痛绝，因为在他们看来，日本的东西才是最好的，优秀的，什么欧美货，都是蛮夷，不入流的。

玩家如此，厂商难道就不是吗？日本厂商是谁开的？是日本人啊，再怎么经商，再怎么着眼市场，他骨子里也是日本人，也是希望日本主机最终取得胜利。别看台上拍肩拍得多欢乐，媒体面前官话说得多漂亮，他们打心眼里还是想给日本主机多出些游戏，商人也是人，是人就不能免俗。今年索尼公布了一大群第一方新作，不管是几年后才能玩上的，总之给足了PS3气势，加上最近PS3和X360日式游戏销量的鲜明反差，让厂商们全都坐不住了，一款《高达战记》在PS3上首周能卖17万，而《星海传说4》这样的RPG大作在X360上也不过16万封顶，主机的前景已经很明显了。在这种情况下，不关照本国的主机，难道还跟着你老美喝西北风不成？

骗钱与送钱

日本人对比欧美人的特点，一是喜欢立牌坊，二是喜欢装B，靠哪个游戏发家的制作人都要把自己捧到天上去，什么XX神，XX大人，XX出品必属精品，炒作成了推销他们商品的重要手段，除了倒计时啊，关键字猜谜啊，脑筋急转弯啊什么的，跨平台也是炒作之一。要知道，独占在这年头可是非常有身价的事，先独占，把目光全部吸引过来，先把身价炒起来，等热度过去后再来跨一次，这又能震动业界



↑日厂这种隔年加料跨平台的事情实在让人无语，C社的恶习也会传染吗？

一下，人们的目光又会吸引过来，再加点佐料、特典、赠品、限定版什么的，又能大捞一笔，一款游戏炒两次，捞两次，这种好事谁不愿意做？相比之欧美厂商就安分多了，直接就全平台，一次出全，靠游戏品质赚钱，和小日本的作风大不一样。这到底是日本人会做生意呢，还是买游戏的人太傻呢？

其实对于国内大多数玩家来说，大可不必为了这种事在意。你想想，我花5块钱提前一年玩爽的游戏，你花几百元晚一年再玩到，到底是谁更舒服？某些自以为占了便宜的“穷有钱人”也不必太过兴奋，你奉为珍宝的Z版游戏不过是别人玩剩下的，厂商再拿来翻炒一番的冷饭而已，聪明的日本人赚的就是这种钱，愿意送的话，请随君便。反正这就是个周瑜打黄盖而已。□文/翅膀

电软视点

本年度最黑的黑马！光芒闪到你不得不眨眼

一款游戏的影响到底会有多大？如果这款游戏是一款掌机游戏呢？如果这部掌机游戏只是个恋爱游戏呢？月前发售的一款恋爱游戏，再次将人们对“游戏FAN'”的看法推向了风口浪尖。9月4日，日本发售了一款名为《LOVE PLUS》（爱相随）的恋爱游戏，下面简单描述一下这部作品的不寻常：游戏发售6天，《LOVE PLUS》零售商将软件价格上调10%以应付供不应求，但依然阻挡不住潮涌般的购买欲；游戏发售一周后，《LOVE PLUS》登上日本第一大报纸《读卖新闻》的专栏，一时成为热门话题；在东京秋叶原宣告断货之后，依然在日本游戏销售榜紧追人气游戏《口袋妖怪金银》，屈居第4；游戏的名字LOVE PLUS成为GOOGLE搜索引擎排名第4的热门词汇；不断有知心热线收到类似“最近发售的某款恋爱游戏，让别人很困扰”的主妇投诉，她们抱怨男友、丈夫一旦玩上游戏，就DS不离身半步了。



↑日本秋叶原的电玩商家审时度势，匆忙将某人气游戏广告换成love plus。

“我和《LOVE PLUS》，到底谁更重要？”

越来越多的女性发出这样感慨的同时，她们却没有真正用心去体会这款游戏的作用到底是什么？许多购买这款游戏的玩家都是上班族，而不是通常意义上的恋爱游戏传统购买群——御宅族和尼特族，不管你多么优秀，作为一个人，永远不能脱离集体而独自存活，这就是现代上班族们的悲哀。一天的紧张工作之后，就算是回到家，也希望有一个脱离于社会之外的、真正属于自己的空间，一款简单的游戏，将人们内心深处的这种渴望完全展现出来。完全属于自己的小小世界，《LOVE PLUS》完全做到了这一点，只有三个主角的游戏，随季节更替的景色和服装，随时随地可以呼出相见，简单的几个要素就深深抓住了玩家们的心。

小成本游戏带来的巨大经济效应

在依然经济不算很乐观的现在，能够以低成本的小制作博得满堂彩的游戏，本年度《LOVE PLUS》也算是为数不多的游戏之一了。而游戏带来的经济效应也让很多人叹为观止，首先，本体的价格已经略有提升，随着人气度的上涨，相关周边也被带动热销，而且某些黑心的商家还利用玩家的“就是想要”的心理，采取了邪恶的捆绑式销售，将大量周边随本体同时销售，而价格最高的已超过本体8倍（约3万多日元），但玩家热情依然不减。并且，与游戏完全无关的女性用商品也大沾其光，有玩家购买了女生用香水随DS携带，以营造氛围；更有甚者购买了名贵项链，携机到公园向游戏中的女性角色进行表白……有传闻说，商家正在紧急商议高中生专用香水的开发与研究，以便在余波未停之际再赶上个尾巴、捞上一把。

头脑再精明的卖家也没有预卜先知的能力，而成功商人需要的只是审时度势的能力和随机应变的机敏，而这正符合日本人的性格。



←三段不一样的命运人生。

“让我们沉迷的不是游戏，是人生！”

这句话出自某位游戏迷捍卫自己游戏权利的文章中，每个人的路都是不同的，而因为不同的契机，每个人都会幸运地喜欢上一种或几种兴趣，而你所钟情的这个兴趣如果恰好是“游戏”的话，那么你是幸运的，但是，你又是不幸的，我们时刻能感受到周围发出的异样目光，也总是会被世俗的看法所迷惑，而对自己的行为产生疑问和自责，《LOVE PLUS》的开发人员显然对人生也有一定的感悟，世界上所有伟大的艺术都来源于生活，这话说的一点也不假。没有正确的人生之路，只有属于自己的人生之路，《LOVE PLUS》的成功还在继续，没人知道它到底能走多远。□文/蔬菜汁

PS3中文版宠物养成游戏《EyePet》





汉化专递 EXPRESS CHINESE

台湾索尼计算机娱乐（SCET）日前举办了专门的说明会，抢先在台湾展示了将于今年东京电玩展会展出的部分游戏名单，包含超受注目的PS3超大作《秘境探险2》、全新型态的虚拟宠物游戏《EyePet》，以及将于11月推出的一连串PSP强打游戏，内容超丰富。

其中《EyePet》本刊曾经在新作中为大家介绍过，通过“PlayStation Eye”摄像头将玩家拍摄进画面中，然后以手上的感应板与画面中的可爱小猴子互动，帮它洗澡穿衣服、喂食物、抚摸互动、玩小游戏等，这种虚实合一的感觉相当有趣。《EyePet》预计10月底在台推出英文版、12月推出中文版。



←《EyePet》这款养成游戏需要用到专门的摄像头。

《忍者外传Σ2》中文版

PS3游戏《忍者外传Σ2》是移植自360上的同名作品，原作由“硫酸脸”坂垣伴信监督开发，自从去年坂垣辞职之后，TECMO公司也发生了一系列大的变动，最后甚至“沦落”到与KOEI合并的地步。这次的移植版是在坂垣离开之后制作的，本作加入了许多的新要素，原作中对血腥场面的刻画也有所减少，不过从目前公布的人物情报来看，似乎也加入了一些“死或生”中的特别“要素”……

9月19日，KOEI TECMO在日本东京秋叶原举办了《忍者外传Σ2》与《真三国无双 联合出击Special》的共同体验会。会中请到本作的制作人Team NINJA早矢仕洋介与无双的制作人小笠原贤一亲自出席，除了介绍游戏特色外，还透露将互相展开游戏内合作企划，目前还不清楚两游戏究竟会以什么样的方式进行游戏内合作。

PS3版《忍者外传Σ2》由台湾光荣代理，日文版预定10月1日推出，中文版预定11月推出，普通版价格1950台币。

NDS“大作”《巴哈姆特之血》汉化版

这两个月来，NDS平台游戏的汉化可以说是比较平淡，甚至应该说是过于平淡了。自从DQ9发售以来，本来近期NDS游戏就没有几个，汉化小组们更是将大部分精力放在了这类超大作上，直接导致连续数期都只有寥寥数款汉化作品发布，上期更是一款都无。

本期这种情况开始有所好转，一共发布了三款NDS汉化游戏，分别是《大剑 银眼的魔女》、《巴哈姆特之血》和《守护甜心！兴高采烈！甜心旋律》。其中两款都是名不见经传的小品级游戏，估计国内会玩的人也没几个，拿来做汉化练手倒是不错的选择。也就《巴哈姆特之血》在“名头上”算是“大作”了——仅就小编个人的观点而言，这游戏也就只是名头上比较大而已，实际游戏素质比较雷人。这款游戏的汉化版是由3DM和小黑屋两个汉化组联合制作的，从发布时的汉化声明来看，这款游戏的汉化过程也没有想象中的那么轻松，期间包括破解、翻译和润色等都花费了大量的心血，喜欢这个游戏的朋友，不妨试试这款汉化版的《巴哈姆特之血》。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
大剑 银眼的魔女	基本完善	CG汉化组
巴哈姆特之血	基本完善	3DM 小黑屋 联合汉化
守护甜心！兴高采烈！甜心旋律	基本完善	兔友汉化组

《极限竞速3》中文版10月底登录360

XBOX360上的著名赛车游戏《极限竞速3（Forza Motorsport 3）》日前宣布，其中文版将于10月20日全球同步上市。本作让玩家有机会感受拟真赛事带来的刺激，包括全球各地超过100个知名赛道、来自世界50多家车厂，超过400款各式性能车种，都收录于这款游戏当中。制作总监John Wendl也首度公开宣布，令全球车迷为之疯狂的Ferrari Cavallino Rampante也将被收录其中。而被美国《国家地理旅行家》杂志列为一生中必去的51个旅行胜地之一的意大利Amalfi海岸，也成为游戏中的赛道。同时，也能欣赏世界各地的美丽风光。

微软也宣布了本作中文限量珍藏版的预购方案：只要在9月21日至10月19日间至Xbox 360零售店预购，就能够以优惠价格获得游戏中文限量珍藏版。限量珍藏版内容包含：游戏主程序光盘、额外内容光盘、Forza金属制钥匙圈、2GB随身碟、收藏盒、图文操作手册、限量珍藏版专属内容下载卡、标准版10辆经典名车与30条赛道下载卡、以及Audi R8全球彩绘冠军车下载卡。其中限量珍藏版专属内容下载卡能获得极限竞速官网VIP资格、额外5辆限量名车下载、Turn 10设计师彩绘5辆名车下载、以及极限竞速3专用主题。



←为了迎接这款赛车大作中文版的发售，微软还专门在台湾地区举办了试玩会。

台湾游戏制作人访谈

今年上半年的台湾游戏展上，特别邀请了许多来自日本与我国台湾省的游戏制作人，共同举办“台湾游戏如何跃上国际舞台——中日制作人对谈高峰会”，通过对成功经验分享，畅谈游戏产业如何在国际舞台上崭露头角。会中邀请到了日本From Software设计部部长兼资深游戏制作人竹内将典、戏谷《戏谷麻将馆》制作代表徐志潇、昱泉《千字王》制作代表姚良纯以及乐升技术总监张铭光。虽然如今已经过去了将近半年的时间，但是从这次峰会各位演讲人的发言中，我们也可以看看与大陆比邻而居的台湾游戏制作商们的一些经验和心得。

话题一：从台湾游戏制作人的角度来看如何制作符合国际需求的游戏



徐志潇表示：以戏谷的经验来看，选择好的题材与好的平台是制作国际级游戏的重点所在。良好的平台加上优秀的合作伙伴，可以大幅缩短游戏制作时的摸索时间。

姚良纯表示：做市场需要的比做自己想要的更重要。以昱泉所制作的《千字王》来说，亚洲这边的玩家可能很难理解这样的字谜有什么好玩的，不过因为这款游戏中收录了许多国家的语言，在西班牙或是德国的玩家很多都能能彻底的找出游戏中所有的隐藏要素。另外，由于次世代平台的游戏开发成本高昂，因此具备独特的点子加上良好的国际合作也是非常重要的，如果花了大钱但是却做出品质低劣的东西，那可是件相当糟糕的事。

张铭光表示：乐升过去几年对这方面有着丰富的经验，以进入国际市场来说，乐升在自行开发上遭遇到许多困难，后来透过国际合作来克服。由于不同的市场有着不同的文化，透过国际合作的文化激荡，让乐升得以制作出符合当地市场的游戏。张海提到，像是《星战佣兵》或《功夫熊猫》等游戏都曾经获得日美欧等游戏媒体中上的评价，建立了一定的口碑，也争取到国际级游戏发行商的青睐。而国际级游戏对于品质有着相当的要求，因此乐升在游戏开发上下了很大的功夫，虽然成果可能不是那么显而易见，不过如果不重视这块，那么就很难做出能令国际级游戏发行商青睐的游戏。

徐志潇：PC在线麻将游戏《戏谷麻将馆》的制作代表，曾任职宇奥、次方、雷爵等公司，参与制作《超时空英雄传说》、《大富翁世界之旅》、《新绝代双骄》等游戏。

姚良纯：首款国人自制Xbox LIVE Arcade游戏《千字王》的制作代表，曾担任昱泉幼教系列阿毛光盘与网站制作总监，以“游戏学堂”开创儿童在线数字教学典范。

张铭光：乐升技术总监，曾任职于全崴、昱泉、美商创世纪等公司，曾与国外游戏厂商共同制作包括《圣魔战记》、《星战佣兵》与《功夫熊猫》等游乐器平台游戏。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

DS的《偶像大师》发售在世界波《LOVE PLUS》之后，大有生不逢时之感，20多岁的《伊苏7》（PSP）不捧场一下是不行的了；家用机方面则强烈推荐给大家XBOX360的《极品飞车》和Wii的《永恒蔚蓝2》，两部作品的素质是非常的高。



9月22日 极品飞车 进化世代



360
■EA
■竞速
■美版 ■DVD
■全年龄 ■1-4人

竞速游戏到底还是要玩《极品飞车》，本作一如既往的继承了前代作品的优秀之处，玩家可以在游戏中比赛以积累分数，然后再购置零件或整车；DIY的要素也多了一些，除了更换车头、车胎金属架之外，还可以选择不同的车纹；另外，每当换挡时，都会闪烁显眼的换挡灯，这样，就可以用余光来监视下屏是否换挡，大大提高了游戏的连续性。 By 蔬菜汁

“不务正业”的极品系列终于回归正统，游戏总体来说具备一定水准，玩家仍旧需要取得成绩 不断推进自己向最高奖项发起冲击。模式上并没有什么特殊之处，游戏也依旧保持了极品的特色，人语和音乐将游戏的火爆感进一步强化。编者初上手觉得操作有点不适，随着赛程的进一步前进，才逐渐适应。另外，画面上并没有什么大突破，只能算对得起系列支持者吧。 By 能量块

也许是很久没玩赛车游戏的关系，初上手有种非常惊艳的感觉，赛车建模和从车内看到的外部景物相当精细，有人说锯齿的问题，不过恕我眼拙还真没看出来。在赛道上风驰电掣的飙车感极为刺激，帧数很足，感觉像接近60帧，全力加速和拐弯甩尾时均相当流畅。游戏的成就也非常好拿。至于驾驶真实感，这是游戏，没必要太认真，爽就成了。 By 翅膀

9月15日 追魂女煞



360
■Bethesda Softworks
■动作射击
■美版 ■DVD
■18岁以上 ■1人

不知道本作的制作人是不是对电影颇有研究，不过游戏的画面中，有很多地方都体现了动作大片的精彩要素，单就一边做动作一边开枪这方面，就有拖地滑行、踏墙射击、跳跃拔枪等精彩的动作，抛却某些地方的动作僵硬和不协调，单是欣赏动作的话，都别有一番风味。但是模式单一，而且武器种类和故事情节都比较欠缺，又是一个偏科的“坏孩子”。 By 蔬菜汁

这是部很好玩的动作游戏，并且被外部严重低估。当然你不能否认这款游戏的系统并不新颖，但极强烈的磨房电影风格和牛到极点的音乐会让你全程沉浸在游戏中不能自拔。游戏流程并不长，也符合当前动作游戏的接受度。这款游戏强调速度和你对动作性的领悟力。画面方面，很多人认为比较一般，但中盘开始大量神来之笔，期待续作。 By 能量块



和大多数欧美B级片属于同一货色，低成本制作，简陋的场景画面，俗套的故事剧情，强调短时间爽快感的快餐型游戏。玩这款游戏你首先要忍受上世代的游戏画面和那略显嘈杂的声效，游戏主力强调的慢动作射击特写相当酷，但通常走路和跳跃时生硬的操作感还是需要适应一下，如果能习惯的话游戏打起来还是蛮爽快的。追求短时间的爽快，这款游戏算是及格了。 By 翅膀

9月29日 死亡空间 异形起源



Wii
■EA
■第一人称射击
■美版 ■DVD
■18岁以上 ■1人



既然是光枪射击游戏，自由度不高是预料之中的，但是开篇的剧情叙述也太过拖沓，这种拖泥带水让人受不了，更要命的是，如果事先不了解操作方法的话，急性子的玩家简直就会在15分钟之内放弃掉它。即使是在战斗开始之后，子弹过少、频繁的更换弹夹和敌人的顽强、耐打，也让玩家吃尽了苦头，如果是游戏在玩玩家的话，干脆放弃吧。 By 蔬菜汁



首先，这绝对不是一部骗钱的游戏，大家可以放心。游戏采用了固定路线的光枪类射击方式，虽然缺乏自由度，但隐藏在画面中的各种道具和不断袭来的敌人必然不会让你感到“空虚”。游戏的剧情很好的补完了初代，玩家会从另一视点亲自体验恐怖事件发生的经过。玩家将扮演不同角色多角度展现骇人过程。 By 能量块



原来的硬派ACE改成了类似《生化危机代记》那样的光枪射击游戏，一开始很不适应，尤其是某些旋转遥控器，挥动加晃动的操作，让从前作玩过来的人觉得很怪异。游戏的剧情表现还是相当不错，各种镜头的运用和气氛的渲染都保持了前作的高水准。至于枪械射击，总觉得这种模式缺乏紧张感，也少了一些探索成分，感觉这类题材并不适合第一人称光枪游戏。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《永恒蔚蓝海之呼声》（9分）：颇受玩家关注，传说中的白金级大作，游戏中的所有属性都比上一作有所提高，增加了一些惊险的要素，比如被深海鱼类袭击等等，除此之外还设计了一些其他要素：打捞船只、治疗受伤的动物、捡拾物品等等，游戏性方面得到了强化，而且还加入了水族馆等欣赏模式；游戏中可以进行冒险的场所也大大增加，除了南国之海，南极、北极、亚马逊河流等地区也加入到游戏的地图之中，玩家会在海中见到没见过的海洋生物，并且可以展开惊心动魄的探索宝藏之旅；音乐和影像方面都制作的令人满意，主线之外的任务也非常丰富，会让玩家不知不觉沉浸在探索地图和收集图鉴的大坑之中。

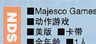
《泪洒三重冠外传阿瓦隆之谜》（7分）：时隔多日，终于又在PS3上见到了久违的策略角色扮演游戏，虽然欠缺新鲜感，不过对策略饭来说就是让人颇有好感，角色育成系统循规守旧，而且还会由于剧情的需要强制进行人物交换，如果玩家将所有的心血凝聚在一个角色身上，而此人又不幸的被NPC选中，那只有吼胸问苍天了，长时间的剧情画面也是累赘的一笔；操作和游戏存档方面都继承了前作的特点，丰富的角色设定和漂亮的CG也让粉丝们大呼过瘾，但是因为本作的剧情是紧扣上一作进行的，对没有玩过上一代作品的玩家来说，会感到有些莫名其妙；在战斗时，可以根据敌人的弱点属性进行攻击，也可以更换我方阵营的角色，战略性方面自由度大大提升。

《死亡之屋赶尽杀绝》（6分）：只需要单纯点击射击就可以进行的一部非常简单的游戏，所有人都能轻松上手，可以充分帮玩家们减轻压力，但是其中的一个设定非常之奇怪，迷你游戏可以4人同时进行游戏，而本篇却只对应2人游戏，追求B级电影的画面风格，即使在本系列作品中，也属于比较另类的了；规则非常简单，绝对意义上的游戏，会不知不觉的度过很多时间，敌人的设计会让人产生不快感，过激的动作表现和用语会让人难以想像这是在Wii平台制作的一款游戏，虽然也有通关后的二周目设定，但是舞台的数量真实少之又少，难以进入一流游戏的行列；打倒有迫力的僵尸，非常适合Wii的操作，又可以选择自己喜欢的枪，迷你游戏也有很多吸引人的要素，不过游戏的厚度真的是不高。所以，建议没有玩过原作的玩家最好还是先温习一遍功课，这样再进行游戏的话会得到更不一样的乐趣。

9月12日

标记人大冒险





NDS
■Majesco Games
■动作游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人



颇有创意的一款作品，作为2D动作游戏，加入的触笔功能并非大多数NDS游戏那样生搬硬套，玩家可以利用画笔来帮助主角通过各种地形、难关和谜题。闯关过程中往往会出现那种原本苦思许久不得解然后突然凭借灵感的神来一笔而突破的情况。画面看似粗糙，但是类似小时候童话书般的风格其实还是颇有亲和力的。比较遗憾的是音乐方面过于单调，真正上手也需要一定的时间。 By 北斗



这个游戏没有华丽的设定，谜题设计和操作方式很有创意。不过对于初次接触的玩家来说，游戏的目的不是非常明确，而且操作也很不方便，包括游戏失败后只能从头开始的设定也不人性化。本来以为这款创意作品可以作为消磨时间的佳作，没想到它同样也非常考验您的耐心，如果不是非常喜欢这个类型，恐怕很多人都没有动力会一直游戏下去。By 小沛



这是一个利用创意给玩家带来乐趣的动作游戏。玩家需要用笔在屏幕上画出各种图形，帮助主人公——火柴棍一样的小人儿在充满困难和陷阱的世界中跋涉。玩家们在玩这个游戏的时候可以充分施展自己的想象力，利用从天而降（其实是画出来）的各种物体为主角牵线搭桥，游戏的乐趣取决于玩家的想象力，作为全年龄向的作品，本作虽然简单，却蕴含无限可能。 By 猴子

9月12日

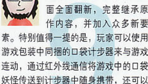
口袋妖怪 心金/魂银



NDS
■任天堂
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

对于《口袋妖怪 金》这款作品我还是怀有极深的感情的——当年正好是高中毕业升大学的那个暑假，基本上大部分的时间都投入在了里面。如今蓦然回首之间才发现转眼便已过了这许多年，不胜唏嘘。这次的NDS复刻版在素质方面自然是无须质疑的了，在完全集成原作的基础之上加入了许多近代PM作品中才有的要素，乐趣也再次得到了提升。只可惜无限道具复制的BUG已然不再……By 北斗

《口袋妖怪 金/银》的复刻版终于登场了！本作的画面全面翻新，完整继承原作内容，并加入众多新要素。特别值得一提的是，玩家可以使用游戏包装中同捆的口袋计步器来与游戏连动，通过红外线通信将游戏中的口袋妖怪传送到计步器中随身携带，还可以将步数储存为“瓦特（W）”并用来捕捉野生的口袋妖怪再传回游戏中，真是健身游戏两不误的佳作。 By 小沛

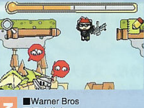




口袋系列的老作品复刻之后必定大受好评，这一点在《火红叶绿》时代就已经得到了印证。本游戏的原作《金银》是GBC时代的超重量级作品，曾经影响了一代玩家，这次重新制作之后的效果自然没的说，只要是口袋系列的粉丝都会为之兴奋的。至于游戏推出之后受到的评价自然不用猜，两天创下140多万的销量，可见金银在玩家们心目中的地位到了今天依旧很高。 By 猴子

9月15日

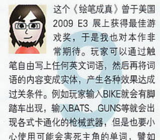
绘笔成真



NDS
■Warner Bros
■解谜游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人

又是一款以创意取胜的作品，发现近期越来越多的美式NDS游戏开始走创意路线，虽然有时候画面和其他方面还略嫌粗糙，但仍让人惊喜于其闪光点。这游戏或许可以看成学习英语单词的“寓教于乐”式作品，不过通过拼写单词，各种稀奇古怪的东东都会在小小的屏幕上出现。甚至许多原本并非英文的词汇也有包容，实在让人不得不佩服开发者们古灵精怪的想法和创意。 By 北斗

这个《绘笔成真》曾于美国2009 E3展上获得最佳游戏奖，于是我也对本作非常期待。玩家可以通过触笔自由写上任何英文词语，然后将词语的内容变成实体，产生各种效果达成过关条件。例如玩家输入BIKE就会有脚踏车出现，输入BATS、GUNS等就会出现各式卡通化的枪械武器，但是也要小心使用可能会害死主角的单词，譬如VAMPIRE等等。 By 小沛



这个游戏与之前火柴人的游戏不同，玩家通过拼写英语单词，在屏幕中画下各种东西，达成各种条件。对于国内玩家来说，这个游戏在考验大家思维的同时，也在考验着大家的英语词汇量。本作对应的词库相当庞大，甚至许多非英语的单词（包括汉语拼音）都可以画出东西来，二胡、旗袍什么的就不说了，甚至连獬豸（XIEZHI）都包括在内！真是强到没边了。 By 猴子

9月17日

沙加2 秘宝传说 命运女神



NDS
■SQUARE ENIX
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人

GB上的三款沙加作品，都是我当年极为喜欢的游戏，从魔界塔士到秘宝传说再到时空之霸者，如今说起其中的BUG技术仍能如数家珍。尽管是复刻作品，但是加入了大量的新系统，包括缪斯系统、连携攻击、极限状态、连锁遇敌、3S系统等等。怪兽到了后期依旧是最强存在，之前BOSS几可全部秒杀，最终战却难度飙升好几个等级……最可惜的是原来的BUG技都无法再通用了。 By 北斗

本作依然是一个重制作品，画面采用全3D方式呈现，并追加了众多新的要素。游戏采用触碰敌人图示进入战斗的设计，当接触到的敌人图示周围还有其它敌人存在时，就会触发连锁遭遇战，面对更多的敌人。战斗中玩家可以使用命运丝线来与同伴连手施展超过300种强力的连携技，命运丝线也有很多种类，有的还会通过剧情同步系统左右故事的发展。 By 小沛

浪漫沙加系列最初在GB主机上发迹，之后逐渐辗转到电视主机上发展，近年来却一直杳无音讯。最近的SE对于复刻旧作很感兴趣，对于现在的玩家们来说，《秘宝传说》已经是一部很生疏的作品了。游戏复刻之后画面就不用提了，系统方面延续了原作设定并且追加新要素，总体难度比以前低了，但是最终BOSS却强得令人有摔机的冲动，因此在平时还是练练级为好。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测！

IGN对《GT赛车 携带版》的评价（6.8/10分）：这次的PSP版GT赛车竟然取消了事业模式！想要说出你拥有了哪些跑车并不是件容易的事，虽然游戏中提供了多达100个的挑战事件，不过完成它们却并没有什么让人惊喜的奖励。不过至少这些挑战本身还算不错。画面方面，车辆建模还是非常优秀的，不愧是一款PSP游戏，而且本作采用了秒间60帧的运行速度，使得飙车的时候极为流畅，不会有丝毫的迟滞感。尽管它在系统上并不是最优秀的，但也绝对是一款很好的游戏了。车辆发动引擎时的轰鸣声让人热血沸腾，特别是在开始赛车后坐在驾驶座里，听着轮胎摩擦地面的声音以及引擎的咆哮，非常有代入感。游戏系统方面则可以说是毁誉参半。赛车时的驾驶机制继承了传统的GT系列，仍然很优秀。然而，这次竟然取消了最有意思的事业模式，无疑使得车辆收集和许多乐趣都大打折扣！

IGN对《绘笔成真》的评价（8.7/10分）：不管怎样，《绘笔成真》是款完全原创的创意十足的游戏，大量原本只存在于辞典中的词汇在这里变成了具现化的存在，超丰富的词汇让人惊叹不已。创造只属于自己的小挑战的能力，以及不用担心失败的惩罚使得它充满了乐趣。画面上采用了卡通风格十足的表现与类似纸娃娃的系统非常有趣，物理引擎也很不错。音乐方面虽然并没有采用大规模的投入，但是充满了快乐与精力的味道与游戏主旨颇为相称，绘笔成真的味道也通过音乐得到了良好的表现。本作你继可以完全不管剧情和任务自顾自的就这么玩下去，也可以在剧情模式中感受到别样的快乐。虽然最开始的操作可能会觉得有少许别扭，不过等上手之后就会找到越来越多的乐趣。在本作中存在有各种各样极为丰富且难度高低不等的挑战，你可以花上大把的时间将它们一一挑战成功，一旦你做到了这些，还能再建造属于自己的挑战小故事们。

IGN对《超级机器人大战OG传说 无限开拓者》的评价（8.7/10分）：超级机器人大战系列是一个有着很长历史的游戏，不过此前还从来没有以这种形式出现过。在集成了大量机战系列经典要素的同时，加入了许多原创的新系统，而最令人“印象深刻”的，莫过于对游戏中众多女主角们在战斗中时“波涛汹涌”的特写了……有着优良表现的2D动画表现使得战斗总能吸引人玩下去。特别是发动强大合体技时的特写画面，魄力感十足！音乐方面虽然不能说非常出彩吧，整体上还是比较不错的。游戏战斗系统有不少亮点，不过最为核心的要素就是通过恰到时机的连携攻击让敌人一旦被打至浮空就再也无法下来。

Wii终于降价了，PSP“也”迫不得已降价了。接下来了，当然是NDSi的降价，不远了。

闯关族的家

主持 风林

这期是TGS特报，又是大篇幅，相信看得很多同学心痒痒。其实本胖跟各位一样痒，全是大作群，没办法。在悠哉享受完六十周年大庆后，将是火热火热的黄金十月，叨唠很长时间的大作潮终于来了，磨刀霍霍。

对于这届展会的感受在最后一页已有谈论，这里就不多说了。

如今TGS已经是大作游戏的表演专场，所谓震撼消息倒成了欧美独占。这倒也符合本届TGS的主题“Game，it's so energetic!”——真就都是游戏。嗯，也好，毕竟说到底我们还是要玩游戏，这次游戏们的表现不错，而且很快我们都将可以玩到，不用等太久。有盼头，明年三月前大部分都将彻底交待。

游戏店认识了老婆

各位小编，近来好？我是第一次寄回函卡，没办法，无论是在地方上还是在部队都没什么时间去填写，我在部队都是无休止的训练，但这并不影响我对贵刊的喜爱。基本上每一期都叫我老婆寄过来（没办法这边买不到啊！可见我对贵刊的热情老高了！）在来部队前家里已有两台360，只不过……

说来也巧，我和老婆是在游戏店认识的，最初的时候我一直都是在游戏店玩的。哪天我正在玩《御姐玫瑰》（我个人崇尚血腥暴力），已经到了12关，突然一个清脆的声音在背后响起：“哇，好有个性！我喜欢！”我以为说的是我，正得意之时听见那声音又说：“穿的太有个性了，那个女的！”

倒……于是我便请她一起玩，可以说是顺理成章吧！她成为了我的老婆，可能是出于对游戏的钟爱吧，她总说她不喜欢暴力游戏，但是玩起《战神2》来比我还厉害……在我去部队之前她已经学会连续翻滚了……郁闷！

到了部队上因为一系列的条件限制，我无法玩到喜爱的游戏，但我一直都没有失望过。当老婆打电话来说家里的第二台360又“红”了的时候，我彻底无语了。对她说：“你重新去买台Wii吧…”——甘肃武威电软粉　英国狼人

风：因为游戏而结识并走到一起的游戏恋人，本胖数得出来的也不少了，不过因为《御姐玫瑰》而相识并最终能走上红地毯的，怕是只有你们一对。可喜可贺。本胖对你们的恋爱史就不八卦了，不过对于当前女性玩家的口味越来越重这是趋势倒是相当的关注。的确是见过不少女玩家痴迷男性向游戏的例子，虽然游戏需要个性本色宣扬，但如今男性向游戏过度暴力过度血腥，对于广大女性玩家来说似乎冲击大了一些。本胖还是建议女性玩家尽量不要玩那些血了呼啦的作品，意识不良的游戏很危险。关于你来信来函表示两台360爆红而死的消息，本胖对于感到遗憾，并强烈建议你“再来一台”。毕竟好游戏还是多啊，谁也无法否认的是这一代360在游戏方面已经成为主流。另，传闻Wii的高清版明年发表，任天堂想要在这一代多吃几年，HD的路必须走，不然再有两年玩家必然腻味低清下限。从360玩到Wii，不知风格差异如此之大的两台主机你们是否接受得来？



开学啦！又要过贼一样的生活了……什么电子类产品又要地下进行了，充电还是要提心吊胆，不过偷着玩可能更好玩些吧。而且学校里人也多，不像家里一个人孤零零的……（编者：心态很重要）

TNT.A 为什么小编都这么胖？

——广东深圳刘昕读者来信表示：各位小编在“期末烤场”上的头像是自画像吗？自改版后只能说：“改版三日，当刮目相看，好猥琐啊！”不只是我，大家都这么想吧？（众：只有你这么想。）另外，为什么这么多小编都这么胖？身体第一，游戏第二，最不爽的就是身体坏了，游戏没玩完。

从今年改版以来编辑们的形象都采用了类似任天堂Mii的方式来设计，并都由编辑们自己制作，可以说相当的雷人……不过大部分形象还是比较贴近现实的，当然不排除部分同学自己恶搞自己的行为，比如某个代号很可爱的家伙……

而你提到的身材问题，其实编辑部里胖子团算上本胖就那么三位（体重在150斤以上），应该不算多了。为什么会胖，我们也总结过，发现没办法，喝凉水都长肉。但有的同学吃得比我多居然一点都不上份量，这就让我很没办法了……

TNT.B 重新玩出游戏味

——广西浦北梁华毅来信说：这个暑假过得浑浑噩噩，一点值得回忆的也没有。不知道怎么的我冒出了一个不玩游戏的念头。以前玩FC的那种不玩也乐乐的情况已经不知飞哪去了。有时候打开自己的DS，看着菜单上成堆的大作，心里有股乏味的感觉。其实自己机器上的游戏可以说各个都是精品，可每款游戏当我玩上三五天后，就再也没什么心情玩下去了。现在真的很怀念小时候，玩什么都起劲。而现在，则处于一种玩玩又放下，想玩却不知道玩什么好的处境。但我不想放弃游戏，可有什么办法让我再提起劲头来？

治这个，早有良方。找一款好游戏，最好支持网络或多人联机，一年内主要玩这个。其他的游戏可以再挑三款，但也必须都完美玩完。就保持这个游戏效率，相信你可以逐渐恢复对游戏的感觉。每个人都经历过这个阶段，这只能说明你在逐渐长大。记得我小时候，很多喜欢的乐子，现在也都不再碰了（当时自己还想过，长大后也不会放弃这些喜好的）。对于游戏，也是一样，其实原因都是自己的成长+玩多了。如果有机会你登录XBOXLIVE，看看每天N多万人挂在网络上鏖战《光环3》，这么多年了，一刻不停。是别的游戏不好玩吗？是他们没有银子买更多的游戏吗？相信并不是。面对这么多的游戏，与其都玩遍，坏了胃口，不如挑自己最喜欢的那一款，最好玩的那一款，通过网络，深入体验，或许才是未来保持对游戏的一份珍贵感的方法。网络为我们提供了一个机会，我们也应该对这些优秀的游戏适当回报。购买一张正版，与更多爱游戏的人一起战斗。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

闯家四格漫画

小预告：次期连载刊登望望酱无厘头特稿《北京游记》，敬请期待。



玩家超级杂烩饭



●终于成了有机族，不过X360的DVD出毛病几率还很大，最近北京都不好买盘。（北京 尹为群）

●我要能中500万大奖，我一定购入PS3，我的梦呀。我目前在大连学动漫，希望学好了可以好好工作，在我们宿舍，我一提PS3、360等主机，仅有一人知道，一谈游戏，都说的是网游，我这唯一的TVGAME玩家在他们看来比较另类，我才发现网络游戏在中国如此流行……（辽宁 贺星王旋）

●开学了，请勿在课堂上玩掌机，小心被老师没收。（内蒙古 飞死超人）

●风林，这期闯家咋回事？严重缩水了，少了整整两页，给个解释，不然我用弹弓打编辑部玻璃。另外，看了这期闯家照片，我乍一看还以为是编辑部呢，原来是黑网吧啊……下次放编辑部照片吧。（新疆 侯皓曦）

编者：原因在当期闯家上已经说明。

●我和沛哥有个"双极"，他想瘦瘦不了，我想胖胖不了，我吃巧克力时我妈跟我说这长脂肪。脂肪？我连点脂肪都不吸收……（杭州 陈尔东）

●刚上初三，所有和游戏有关的东西全被封了……寒窗苦读一年，只为把那功名求啊～不过我一定会一如既往的支持电软，比如这本就是省下饭钱买的。（北京 李天）

●幸好暑期没有买PS3，本人决定开始存钱买超薄PS3，加入正版队伍。（重庆 牟显跃）

●中考战败，一分之差别离PS3，交了一万八大洋来了这个学校，感慨万分。不过要振作了，努力学习拼命攒钱，买超薄版！（吉林 酷超）

●再次看到《电软》时，手中拿的已经是PSP了，此时男孩已转型为宅男，买的书自然就多了，《动新》、《掌机迷》等全是期期不落。现在初三了，玩游戏的时间可以视为零……回忆一下从前，偶然发现自己的游龄已经有八年了，骨灰级倒还没资格，粉丝级应该还能称得上，由于没什么毅力，目前为止除了山寨FC外还没有一台电视主机，唉～无奈啊……（杭州 一个欠扁的宅男）

●看了电击上的名将回顾，使我感慨颇深，这可是本人当年最爱的游戏之一。与此同时，C社其他的动作清版游戏不知鲸吞了我多少游戏币，驱使我乐此不疲的奋斗着，既使现在，我还用街机模拟器回味着这些儿时的经典。不过，难以启齿的是，伴着街机游戏长大的80后的我，到现在为止还没有一个街机游戏可以一命通关，过个两三关就仆尸街头，现在用模拟器玩，通一次关也靠着续命接关无数次……这么多年，毫无进步……（辽宁 李岳）

包机房的那些事

●有两个农村来的小孩子，抱着个360手柄调了半天，愣是没打开游戏……郁闷了老半天。（青岛 桂元东）

可见现在的游戏机对于年龄低一些的玩家来说的确是太复杂了，相对而言Wii好一些，但也没有PS2来得简单直接。自从多了记忆卡和系统菜单之后，游戏机使用起来就不是那么简单的事情了。

●小时候不敢去包机房，当时认为包机房和街机厅一个样，都是一大群不良小子去的。记忆中那家店是租DC的，但我在那店中看到《KOF》……（广西浦北 梁华毅）

●一位仁兄坐在X360机前大喊："我要玩《纸片马里奥》！"我当场无语。（天津 杨欣宇）

●第一次去玩360，店长居然跟我说自己不会开机……叫我带个玩过的人来……（杭州 陈尔东）

●记得年前的PS2每小时4元，当时和同学去玩了四个小时，走时结帐却是10元。当时还以为打折，后来才知道，店里的钟走了两个半小时没电停了……（重庆 余晓阳）

●有一次进包机房，看到一个二愣子，把包机房误认为是卖游戏光盘的，硬是要老板卖《幻想三国志》的碟……我喷饭。（福建 黄昊）

●我在包机房曾经见过有四个人玩《拳皇97》，而那家店共四台机器，而且这四个人都选的是八神，京和大蛇，当时把我吓了一跳。（山西 皓祺鹏）

●上高一时到了一个新环境，认识了新同学，于是便有一哥们带我第一次踏进包机房，那哥们是火影爱好者，拉我和他一起打，于是我在那里玩过的惟一游戏就是这个了……前几天我和朋友去了一次街机厅，本来以为这地方的游戏都是不更新的，却发现了八台崭新的《街霸4》机台，兴奋的玩起来……（西安 Justwe）

提图：王思语

259期回函中奖读者：乌鲁木齐 王凯亮（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）

总261期 2009年第19期



电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ....
性别 ....
年龄 ....
职业 ....
电话 ....
QQ ....
外号 ....
邮编 ....

联系地址 ....
E-mail ....

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得本期TGS报道内容如何？

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2



6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到"原装MLB美国大联盟棒球帽"。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你对本届TGS的印象

8、你认为任天堂会下调NDS的售价么？

9、谈谈你最近痴迷的一款游戏。

大话电玩

十一长假你在家宅什么游戏？报上名来。

你会不会买PS3薄机？为什么涅？

最喜欢和伙伴联线的是哪款游戏？（不限机种）

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



■掌机迷2009年第10期 定价9.8元

本期给大家带来《口袋妖怪》和《沙迦2秘宝传说》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划,希望大家能喜欢。



■SO COOL 2009年第(10)期 定价15元

SoCooL四周年超级纪念刊隆重上市，作为今年潮流盛典的顶级ICON，本期SoCooL网罗世界各地顶级设计大师，共同畅谈未来的潮流走向。此外，希望了解潮流作坊内幕的朋友，更不要错过此次SoCooL的揭密作战，许多咋舌内幕均是首度公开！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1－24期……9.80元
2008年(6～7合刊)……15.00元
2009年第1－19期……6.99元

电子天下·掌机迷

2008年第1~5、7~18期……8.80元
2008年第19期……9.80元
2009年第1~10期……9.80元

动感新势力

72~76、80期(其它已售完)……9.80元
66、72、74~76、80期DVD豪华版(其它已售完)……15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)……15元
2007年1、3－12期……15元
2008年1～12期……15元
2009年1~10期……15元

口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



Q 1、《鬼武者3》中巴黎圣母院地下水道打液体怪时有一道像密码箱的门打不开？2、想购入一台A版的X360，怎样分辨出日版和港版的不同？特别是单65nm和双65nm的分辨？3、现在杂志上说有新型的Lite-on FW:83850c光驱型的，难道A版的X360主机内有这种机型吗？4、A版的X360是硬盘玩游戏，还是记忆卡来玩游戏，可JS说是插记忆卡的，到底怎么回事？5、在JS店里买的时候发现并不是先刷机呀，JS是直接试机，还有就是X360是不是和PS3一样刷机是升级系统，还是买的时候就已经刷好，不用再刷了？6、如果X360刷机，自己通过那些来刷，那么JS刷机会怎样刷呢？7、主要还是X360在购入时需要注意哪些方面的问题呢？最后祝愿龙哥和各位编辑身体健康万事如意！（云南昆明 刘骏宇）

1、问的是下水道那个屋里门上锁的密码吧？密码是314。2、360港版和日版的区别有以下几个方面：电源，港版是220V，可直插；日版是110V，需要变压器；港版送的是分量线和耳麦，日版是D端子和遥控器。其他硬件方面都是一样的。关于单65和双65的分别，其实只要是09年4月以后生产的就肯定是双65的。不过考虑到之前曾经出现过JS为了清空囤积单65存货而冒充双65的情况，尽管如今已经很少见了，还是顺便介绍一下区分方法吧。有的JS为了把单65nm主机变身双65nm主机，利用刷机的机会，把拆卸的256m记忆卡主板焊接在主机记忆卡槽之上，盖上主机盖之后，外表看无任何问题，主机也因为插有记忆卡而存在256记忆体，单65变成"双65"。鉴别方法有：开机只要能看到有内置存储器的，就是双65nm；电源标签上标明了功率为"150W MAX"，单65的是"175W"；主机背面电源插口上方有输入功率说明，电源插口采用的是2片式。3、FW:83850C的光驱，是今年6月底上市的360主机采用的光驱型号，由于采用了新的加密方式，使得原有的刷机工具无法正确的导出固件数据，也无法从中提取正确的KEY文件，这就是使得自制固件无法制作和写入，直接导致6月份以后的XBOX360主机无法破解，只能运行正版游戏。不过后来随着刷机工具JungleFlasher v0.1.65的发布以及免费的Lite-on 83850C光驱KEY提取工具FreeKey的发布，该型号光驱的刷机问题已经被搞定了。4、你指的是存储游戏吧？360的游戏记录通常是存储在主机硬盘之中的，记忆卡是需要单独购买的周边，作用是将一台主机中的游戏存档拷贝到另一台主机中，基本很少会用到。5、现在游戏店中的360主机基本上都是已经刷好的，当然也有提供现刷服务的，BOSS能直接试机，正是已经刷好了机器的缘故。360刷完基本就可以一劳永逸了，PSP才是采用的不断升级固件的方式，PS3目前尚未正式破解。6、360刷机都是刷光驱，你没经验最好不要自己动手刷，反正刷机又不会多要你钱。7、基本情况就是上面这些了，推荐购买双65的，360现在也降价了，正好入手。

Q 最近开始玩PS2上的《SD高达G世纪 战争》，有几个问题想要向龙哥请教：1、PS2版和Wii版有没区别？我只有PS2，还有，PS2版可否继承前作记录？2、听说可以收到00 Raiser和0实战配备型，请问具体怎么入手？3、什么是MASTER CHARACTER？有什么作用吗？4、什么是WARS BREAK？5、什么是MASTER UNIT？6、怎么才能捕获敌方机体？（青海西宁 李一鸣）

1、内容方面没有任何区别，画面也基本没区别，PS2版不可继承前作记录，也没有奖励。2、00+Raiser的入手方法为：刷出OP "RAISER**システム**"，给00装备后交换即可得到；剑Ⅲ版入手方法为00+Raiser与EXIA设计；0实战配备型入手条件为打通EX5关。3、开始游戏的时候系统会让你选择1个各部TV作品的主角作为自己的可用角色，同时选择角色所在剧本的全部可用角色都可以购买获得（永久性）。如果刚好把选择的MASTER角色带进他自己所在的剧本作MASTER UNIT的话，他会和剧本中的NPC自己重合，使得我方选的MASTER角色无法使用。4、所谓"WAR BREAK"，就是指在一关内达成WARS BREAK的话，就会有不同作品得角色和机体穿越进来，使得关卡难度升高。平均一关内可触发2次。5、编成时每艘战舰可以选择一机作为MASTER UNIT，作用是可以单机行动，每回合自动恢复HP和EN。发动支援攻击时可以无视小队间限制，可以选择任何我方机体支援攻击。剧情中的MASTER UNIT分开另计。6、敌人母舰放出装载机体后，击破敌人母舰，用我方战舰对举白旗的敌机体回收即可。与"捕获"相对应的还有一个"救助"系统，本方NPC母舰被击破后，变白棋的本方NPC角色，可由其他主舰接受。



↑"蛋蛋高达"在本作中的地位和能力还是非常之高的。

Q 因为种种原因，我DQ9是在发售后一个多月才正式开始玩的，所以在进度上也就比较慢了。目前游戏时间大约为80个小时，早就通关了，正在收集各种隐藏要素。看了前几期杂志上的攻略和研究都非常详细，特别是练级、赚钱大法以及各隐藏BOSS的弱点等都非常有用，先谢谢了。不过我对宝物地图仍旧有一些不是很明白的地方，因为本人不懂日文，所以玩起来有些比较基础的东东还没搞得很清楚，所以这次写信来请教一下龙哥。希望龙哥能把关于宝物地图系统一些比较基础的知识再简要说明一下，那些高级的东东杂志的研究中都提过就不用再讲了，万分感谢！（上海 周京）

在完成15号任务可以得到一张最低级的宝图地图，并且每个人得到的都是一样的，通关后**センタシュタイン**国王也会给一张，除了BOSS是白龙的图，其他的完成后都会随机再给一张图。利用通信可以把自己的图给别人，也可以得到别人的图，得到宝物地图后，**どうぐ**菜单里会多一个"**たからのちず**"的选项，在此选择地图后按A键然后选择"地图**の**场所**をさがす**"，上画面会出现藏宝图的地点，位置用×表示，找到地图中的位置后会出现！符号，这时候按A键大地图上就会出现洞口，许多宝图的地点其实是重复的，找不到的话可以对照世界地图慢慢比照。宝物地图的迷宫是随机生成的，使用盗贼的特殊技能**おたからさがし**可以搜寻到本层迷宫的楼梯位置所在，打败最底下的BOSS后得到一张随机的新的地图，BOSS和怪物随着地图的等级和5种地形变化。打败BOSS后再进入这个地图会发现地图已经全开，宝箱和离开前一样，BOSS已经没有了，关闭地图后再进来的话就是地图全开，宝箱和boss又恢复到没打的状态。能携带的藏宝图数量最多为99张。迷宫中1、2层没有宝箱，同一层最多3个宝箱，同一层里的宝箱等级可能完全不同。运气好的话有整一层全部是金属（比如这一层全是失散或者全是金属王）的地图，该层口哨无效。

Q 神作FF13的发售日终于确定下来了，原本还有些举棋不定，如今PS3超薄机发布后只要两千多块钱就能搞定，我已经决定过阵子就买台超薄PS3为FF13做准备了。不过在此之前因为闲来无事又重温了一把FF12，当初我玩的是日版，这次玩的是国际版，好像比日版晚了一年多猜发售的。因为是初次玩国际版，发现这个比日版好像多出了不少东西，比如那三个新增的模式，龙哥能不能帮忙介绍一下这三个新模式都是什么意思，怎么个玩法？（湖北武汉 NONO）

FF12的国际版发售于2007年8月9日，游戏终于以完全形态登场。除了剧情和战斗主系统外，几乎所有的要素及战斗平衡性都进行了显著的变化与更新，成长系统更是

彻底刷新：角色按照黄道星座有了12职业之分，技能和装备重新分区；追加若干新模式。国际版才有的三种游戏模式分别是："トライアル"、"强くてニューゲーム"、"弱くてニューゲーム"，俗称挑战模式、强模式、弱模式。"トライアルモード"为100场战斗的挑战模式，战斗时可以偷盗、密猎，战场上有大量宝箱，每10场结束时获得一定的额外奖励，并且提供存盘的机会；有些战场存在持有稀有道具的稀有怪兽，打不打他们都不影响过关，建议先偷后杀；追击有新敌人，关底为FF12国际版最难BOSS群超强化BT审判长5人众；战斗资料（人物段位、所持装备道具等）为导入的国际版记录资料，无法升级、无商店，必须要注意道具的消耗情况。本模式中可以在敌人身上获得各种道具和极品装备，但是全部无法逆传至游戏正篇。本模式通关后，FF12正篇游戏追加无法获得Exp的官方极限模式"弱くてニューゲーム"。"强くてニューゲーム"模式中，游戏开始时角色直接从Lv90级开始成长，但是执照系统却没有跟进，必须重新习得各种执照。必须在FF12国际版初次通关后选择"强くてニューゲーム"，此后必须在任意一个存盘点存档，才可以保留住这个模式。上次通关后，除了玩家自己的"系统设置"以外，一切要素全部无法继承。"弱くてニューゲーム"模式可谓极限通关挑战，该模式没有任何Exp，角色Lv在初期完全固定无法成长，但LP的获得和正常模式一致，必须灵活运用各种装备、饰品和道具来弥补超低Lv。必须在"トライアル"通关后选择"弱くてニューゲーム"，此后必须在任意一个存盘点存档，才可以保留住这个模式。上次"トライアル"通关后，除了玩家的"系统设置"以外，一切要素全部无法继承！

Q 不知龙哥喜不喜欢玩美式RPG？我是非常喜欢的，360上的《辐射3》就相当赞啊！可惜国内许多玩家还是更喜欢日式RPG，遗憾啊！对了，听说在这游戏里还能什么"金屋藏娇"？！请问龙哥知道这个是否确有其事？如果能的话具体该怎么做呢？ （辽宁大连 BOMB！）

美式RPG，其实类似大菠萝那种ARPG在国内还是很受欢迎的，不过像辐射这种可能受众就要小多了，但不得不说，用心体会并且能够接受这种风格的话，就会发现其确实相当之神！"金屋藏娇"，确有其事，建议按照以下几个步骤完成：1、到Megaton最南边的M.Saloon，一进门右手边的桌子坐着一个墨镜西装男（没有就继续出去逛），跟他对话接引爆核弹任务，然后下去把楼下的核弹引爆（选第三项）。2、出Megaton后直奔地图左下的Tenpenny Tower，坐保安后面的电梯到酒店顶楼，找到阳台上的墨镜西装男和他的BOSS，对话后引爆核弹，然后他就送你一套六星级酒店总统套房（电梯右拐处）。3、有钱的话最好装修一下，一楼保安右边找到一个老太婆Lydia，把每个对话都说一遍，然后会出现装修选项，"金屋"自然不能太寒碜。4、豪宅有了，接下来要找狗狗了，大地图过桥右上Scrapyard，找到狗狗抱之，飞回酒店，让它呆在房间里。5、大地图过桥沿着河岸朝右下走，就能找到Dukov's Place，进去看到变态男，他居然有两个小秘，找那个穿粉红色睡衣的性感Cherry（先存档），然后用S/L大法说服Cherry跟你私奔。6、Cherry要求你带她去航母城，这个MM只能穿睡衣拿匕首，打架的时候只会抱着你的大腿哭。当然，千万不能带她进航母城，否则她就溜了，直接带她回酒店。7、回酒店的总统套房，和她对话，叫她Wait here，以后回到家里，我们就能看见穿着粉红色睡衣的美女、可爱的狗狗、傻傻的机器人保姆站在那里恭迎了。为了永享安逸，建议回一趟Dukov's Place，把那个变态男Dukov干掉，再目击者黑人MM也灭口之，一了百了。走正义路线又怕麻烦的话，也可以直接帮Megaton的警长修理核弹头，然后直接拿Megaton里的楼中楼，也不错，然后再去找狗狗和MM。注意：如果让MM紧跟着你，在家里上二楼的时候，会出现MM卡楼梯事件，然后你出门以后MM就会彻底消失了，所以一进门千万不要上楼梯，直接叫她Wait here，切记切记！


←豪宅、美女、狗狗，废墟世界中的幸福生活……

Q 龙哥你好，我是一名360玩家，这次写信过来是想询问一下360上的《星海传说4》中的问题。这个游戏的剧情模式我已经打穿了，因为听说打穿一周目后还有不少隐藏BOSS和迷宫可以打，我现在刚把那什么不死龙干掉，想请问一下七星洞窟的开启方法，另外据说在这个之后还有一个超变态的隐藏迷宫？请问这个隐藏迷宫又该怎么开启？有什么要注意的地方吗？ （广东深圳 恶鬼）

七星の洞窟是在打过不死なる龙后取得暗之指轮，前往惑星ロ　クのタトロ　イ，进入斗技场，使用暗指轮解除地图左侧的门即可进入。斗技场的进入方法需要与斗技场门口的猫女对话接到任务，前往アストラル城下町的素材屋二楼与坐在病人旁的女人对话给她喉に效く药，之后即可进入。七星洞有七层，除4F外，每层都有一个BOSS，实力彪悍。迷宫并不算复杂，就是要通过开宝箱收集到足够的スト－ンピ－ス，然后回到最初的地方调查没有发光的墙壁使用スト－ンピ　ス即可开启电梯。另外的隐藏迷宫就是"ワンダリングダンジョン"了，打完七星后，去En II圣域への旧道，与入口处的男人对话即可进入。该迷宫中无法中途脱出，且流程较长，BOSS实力强劲，进入前必须做好充分的准备。该迷宫有20层，奇数楼层时，宝箱和结构都是随机的，但只有三种情况，一是收集ジオスト　ン，宝箱或打杂兵都可以取得。二是消掉迷宫中的全部水晶，要使用属性指轮，バニッシュスト　ン一定要准备充足。三是杂兵连战。偶数楼层则是打BOSS，多数都是流程中遇到过的，20F会遭遇3A历代隐藏BOSS昂翼，其实真正的最终BOSS，开战时昂翼的实力很弱，但是将其HP打至三分之一左右时，便开始发飙了。具体打法这里不再细说了，推荐至少全员等级150以上，镭射一套，否则根本就是浪费时间。

Q 请问龙哥PC版《恶魔猎人4》是不是已经发售呢？记得许久以前似乎在杂志上听说过此事，后来就忘记了，我没有360，近日突然想起此事才发现好像已经真的出了。不知PC版的硬件配置要求是什么？和360版相比有什么变化没？ （山西大同 伯格坎普）

PC版DMC4去年下半年就已经出了，内容方面完全继承了360版原作的内容，并配合高性能PC更强大的3D绘图硬件来提升3D绘图表现，以及加入原创新模式。PC版提供各种画质微调选项，提供比720p更高的分辨率以及更高的反锯齿、贴图与阴影处理。之外还加入了以1.2倍速运作的"加速模式(Turbo Mode)"以及重新调整敌人配置与游戏平衡度的"传奇黑骑士模式(Legendary Dark Knight Mode)"等原创新要素。硬件配置要求方面，基本配置为操作系统Windows XP，CPU Inter Pentium 4以上，内存XP 512MB以上或Vista 1GB以上，硬盘空间8GB以上可用存储空间，屏幕分辨率为640x480，光驱要求支持D9的DVD-ROM，显卡要求支持DirectX 9.0c/Shader Model 3.0以上，NVIDIA GeForce 6600以上（7300除外）、显存256MB以上，音效要求支持DerectSound DirectX 9.0c以上。建议配备的区别在于操作系统为Vista，CPU在Intel Core 2 Quad以上，内存XP为1GB以上，Vista为2GB以上，分辨率为1280x720以上，显卡推荐GeForce 8600以上，显存512MB以上。这个硬件配置要求在其刚发售时还是比较高的，不过以如今的眼光来看，并不算多高了，电脑升级速度果然是坐火箭一般啊……



←简体中文的PC版《恶魔猎人4》，至少没了语言障碍。

Q 经常在杂志上看到一些诸如什么1080i、720p还有HDTV之类的词儿，特别是在看介绍新主机的性能时，好像经常都会有HDMI等东东出现。虽然我也在杂志上某的栏目和文章中看到过一些介绍，可都太零散了，希望龙哥能在热线中给针对这些常用的名词做一个比较系统的介绍，能够让我们知道它们大体都是什么意思和有什么区别就行了。 （江苏无锡 薛冰）

你所列举的，都是电视的标准显示模式，"i"表示隔行扫描，"p"表示逐行扫描。480i是标准的NTSC电视显示模式，60hz频率，525条垂直扫描线，483条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为480i或525i。576i是标准的PAL电视显示模式，50hz频率，625条垂直扫描线，576条可见垂直扫描线，4:3或16:9，记为576i或625i。480p 是D2标准数字电视显示模式，60hz频率，525条垂直扫描线，480条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为480p或525p。Xbox内部实际图像分辨率640*480。1080i是D3标准数字电视显示模式，60hz频率，1125条垂直扫描线，1080条可见垂直扫描线，16:9，记为1080i或1125i。720p是D4标准数字电视显示模式，60hz频率，750条垂直扫描线，720条可见垂直扫描线，16:9，记为720p或750p。而HDTV标准是高品质视频信号标准，对应720p、1080i、1080p，但目前支持480p也大概称为支持HDTV。

要注意的是，虽然对于游戏图像精细度的处理难度来说是480i < 480p < 720p < 1080i，但是对于电视机处理能力（例如带宽）的要求则是480i<480p<1080i<720p。所以目前很少支持色差输入的720p电视机，但是支持1080i的就不少。这里再介绍一下HDMI接口吧，毕竟貌似是新主机必备的输出接口了。HDMI的英文全称是"High Definition Multimedia"，中文的意思是高清晰度多媒体接口。HDMI接口可以提供高达5Gbps的数据传输带宽，可以传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信号。同时无需在信号传送前进行数/模或者模/数转换，可以保证最高质量的影音信号传送。应用HDMI的好处是：只需要一条HDMI线，便可以同时传送影音信号，而不像现在需要多条线材来连接；同时，由于无线进行数/模或者模/数转换，能取得更高的音频和视频传输质量。对消费者而言，HDMI技术不仅能提供清晰的画质，而且由于音频/视频采用同一电缆，大大简化了家庭影院系统的安装。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障








PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年10月20日。本版广告联系电话：010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机问题回答

问：《FF13》限定版PS3 Slim主机值得购买么？

答：如果自己还没有PS3，并且打算购入一台的话，《FF13》限定版PS3 Slim是非常不错的选择。首先，尽管它的价格为41600日元，合人民币大约3150元，但普通版的PS3 slim硬盘容量为120GB，而《FF13》限定版的硬盘容量高达250GB，并且首次采用白色设计。另外，这款限定主机还附送正式版本的《最终幻想13》游戏一张，价值也在人民币300元以上。最后再加上最终幻想的号召力和限定版的有限数量，《FF13》限定版PS3主机还是有着非常高的性价比的。只不过同样因为数量有限，要想定购的话，下手一定要快啊。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。



人类和超能力者的成长系统

本作的装备和技能系统与众不同，武器大致分为固定数值类和固定倍率类，而防具则包含通常数值和机械数值，针对不同的角色有着完全不同的装备效果。

本作中武器的分类除了在信息上会有“刀、剑”等提示外，更为重要的是依据不同的属性进行分类，大致分为“固定数值类”和“固定倍率类”。“固定数值类”比如弓、铳等武器，在武器属性中只有攻击类型和一个固定数值，如“兵器攻击660”等。更多的武器则是“固定倍率类”，其特点在于武器攻击力计算取决于角色本身的能力数值，例如圣剑的属性是“力攻击X15”，就表示这把武器的实际攻击力是所持角色“力”这个属性数值乘以15。不同的武器所受影响的数值各不相同，例如有的是靠力，有的是靠魔力，还有的是靠速度等。技能的属性类似于“固定倍率类”的武器属性设定，而辅助技能和被动技能则没有这种属性。人类和超能力者可以通过在战斗中使用武器和防具来提升各项数值，也只能这样才能成长，下面是各种类武器所对应的能力成长方向，其成长方向也对应了装备在机器人身上后直接提升的能力值，大家在练能力的时候一定要事先确定好方向。从实践结果来看，装备体术后对付高级敌人的成长效果极为明显，优先提升速度后还能增加出手次数。



↑不同的种族能够装备的武器和技能数量都是各有区别的。

武器种类	属性效果	成长倾向	武器种类	属性效果	成长倾向
特殊剑	素早X固定倍率	HP、素早	体术	固定数值	HP、素早
刀	力X固定倍率	HP、力/素早	弓	固定数值	HP、素早
长剑	力X固定倍率	HP、力	铳	固定数值	HP、力
大剑	力X固定倍率	HP、力	兵器	固定数值	HP
斧	力X固定倍率	HP、力	魔力武器	魔力X固定倍率	HP、魔力
枪	力X固定倍率	HP、力	杖	魔力X固定倍率	HP、魔力
打击	力X固定倍率	HP、力、素早	书	魔力X固定倍率	HP、魔力

必须使用才能生效的盾牌



↑怪物可以通过吃肉来进化成更加强力的种族，并学会新的技能。

防具包括头部、身体、手部、脚部和盾牌5种，除了盾牌之外，其他4种防具均直接提升角色“防御”数值并包含2种数值信息。一般防具包含“通常数值”和“机械数值”，通常数值指人类和超能力者两个种族装备时所提升的防御数值，而机械数值则是装备到机器人种族上时所提升的防御数值。盾牌并非可装备品，只有在战斗中使用才会生效，其也有使用次数的限制。在战斗中使用盾牌时，角色便会持有盾牌进入防御状态，期间如果有敌人进行攻击，则会一定几率进行格挡，格挡的几率高低则有盾牌的回避数值决定，如“回避80%”等，高级盾牌还会附带特殊效果。另外，后期在商店里买到的**レオパルト**2强烈推荐购买！这玩意儿是兵器武器，属于敌小组攻击武器，不但攻击力极高，而且使用的时候本回合自动进入防御状态，非常好使。在城下町的越后屋就能买到，36000大洋，务必优先购买，最适合机器人装备！

以四挑数十的连锁遇敌系统



本作为地图可见式遇敌，所谓连锁遇敌就是在一定范围内所有的敌人都会自动进入战斗。一旦发动连锁遇敌，就有可能需要同时面对几十个敌人，这样就会让玩家处于非常被动和危险的局面。不过如果对自己实力有信心的话，也可以通过连锁遇敌系统一次拉数个敌人战斗，这样获得的MP和金钱都会有大幅的加成。注意不要玩得太过火。

濒死边缘的爆发：极限状态系统



当剧情发展到第2世界的阿修罗之塔救出面具男后就会开启这一系统。在敌人数量众多或是我方有队员体力濒危的情况下，角色就有可能进入该状态，不但能提升回避率，还能影响连携率，从而对连携产生的伤害进行加成——不过，说实话，进入这一状态里全灭也不远了，还是少触发的好……更多的结果是来不及发动或是发动了来不及出手就被人给挂掉了。

秘宝和地图技能，让冒险更轻松

既然名为“秘宝传说”，那么秘宝在游戏中自然占据了重要的地位。本作中只有通过在迷宫和剧情中不断获得秘宝才能逐渐打开通往不同世界区域的大门，而秘宝不仅能提升角色能力，还能有不同的辅助效果。这次的DS版针对某些特定秘宝还加入了地图技能系统。

本作中的秘宝分为3类，一类是能够提升角色能力和属性的秘宝，可以通过菜单的“秘宝”一项进行装备，每个角色只能装备一种能力型秘宝，随着这类秘宝数量的上升能力加成效果也会提升。第二类是地图辅助信息的秘宝，取得这类秘宝后，会开启不同的地图显示图标，比如宝箱信息、敌人位置等。第三类便是地图技能类秘宝，可以通过菜单的“**マップアビリティ**”一项装备地图技能，这类秘宝的取得同时获得一种地图技能，包括挖掘、破墙等，对于开启隐藏宝箱和道路都十分重要，甚至能在地图上直接进行补给。

秘宝，是创世神们残留的遗产
作为力量的象征被人觊觎
胜者得之，败者故去……

那晚，主角被父亲唤醒
得到了作为礼物的一个秘宝
并被告知谁也不能给

新的秘宝传说，即将从此开始……



サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY

□文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：沙加2 秘宝传说 命运女神		2009年9月17日	
	角色扮演	任天堂	5980日元	日版
	卡带	1-4人	1Gb	全年龄



四种族各具特色 优缺点分析及培养

在本作中一共有人类、超能力者、机器人和怪兽四大种族，其中人类和超能力者有性别之分，男性偏重力量，女性偏重速度；怪物最开始的时候有使魔、史莱姆和小龙3个种类可供选择。每个种族都有自己的成长方式和特点，另外，每个角色都有8个装备栏，这些装备栏包括武器、防具、主动技能、被动技能和道具5大项，如何根据种族特点进行装备栏的搭配也是很有趣的要素。



人类（人间）

游戏中没有经验值和等级的概念，人类主要是通过在战斗中使用各种武器装备来成长，人类的成长速度比超能力者要快。游戏中的武器分为许多种类，人类可以通过不断使用某种武器来提高该类武器的熟练度，从而强化持有该武器作战时的命中和伤害。根据人类使用的武器不同，来决定提升的人类能力属性值，注意人类必须在战斗中确实使用了武器才能成长，如果只是装备了但没有实际出手的话是无法成长的，在战斗中死亡也无法成长。所以要优先保证生存率。



超能力者（エスパ－）

超能力者和人类一样也可以通过战斗中使用武器来成长，但是其成长速度比人类要慢不少。超能力者最大的特点就是可以在战斗后自动学会各种特技，是类似于魔法师一类的角色，不过能够学会的特技完全是随机的，与敌人或是自身都无关。需要注意的是，超能力者最多只能习得4种特技，超出4种的话新特技就会自动替换掉装备栏最下面的那个特技，所以要注意及时调整装备栏，将不重要的技能放在最下面。超能力者在中前期非常好用，到了后期就会稍嫌鸡肋。



机器人（メカ）

机器人的能力成长完全依靠装备道具获得，HP装备任意道具均会提升，其他各项属性对应不同的武器或道具类型。机器人装备的武器和道具的使用回数都可以通过宿屋住宿来回复，根据这个特点可以将一些珍稀的强力装备配备给它以达成无限使用的效果。不过，每次从机器人身上装备或取下道具时，使用次数均会减半，这点尤其需要注意。另外，“兵器”类的武器只有机器人能装备，这些都是对敌小组的，及时给机器人升级高级武器可以让其成为队伍中的攻击主力。



怪兽（モンスタ－）

能力固定，只能通过秘宝进行提升，不可装备任何道具和武器，可以通过吃下其他怪兽掉落的肉来获得进化，特定的怪物和肉能够产生不同的变化。除了单一的合成外，部分技能在进化时还能够继承。当取得敌人掉落的肉时，此时若图鉴有相关记录的话就会在下方出现提示，并可通过SELECT键确认合成结果，若没有提示则表示吃肉后会变成没见过的怪兽。有的肉吃下去后能力和外形不会变化，但是部分技能将无法继承，同时可以自动回复HP和技能值。

利用连携攻击迅速推倒BOSS

游戏中当剧情发展至第1世界的“古き神々の遗迹”，并在之前解救出カリオペ女神的话，便可在进入神殿前遇见天使史莱姆前往命运之城，与命运三女神对话即可用MP交换连携必须的“命运之丝（运命の系）”。有了命运之丝后，在战斗中上屏左上角出现连携提示时按“X”键便可发动连携，此时连携者可以无视战斗行动顺序发动攻击，物理攻击会变化为相应的技，魔法攻击会进化一个阶段，攻击范围和攻击力大幅提升。部分技能在不同的连携情况下，会变化为新的强力连携技，这就是“连携升华”了。不同的命运之丝在触发连携后会对同伴关系有不同的影响，这也影响到一些分支任务的获得。尽管游戏中的大部分BOSS都是废柴一般的存在，但是偶尔那么几个难打的还真是挺有难度。再加上战斗中死亡就无法当时复活，所以与BOSS打持久战是很不明智的选择，这种情况下利用强力连携技在最短的时间内给予BOSS最大伤害的“速推战法”就很有用了。



↑“连携”是最初形态，多段连携还能进化成威力更加强大的“连携升华”。

种族五项能力值解说及影响

游戏中有四大种族，无论哪一种族的角色均有HP、力、魔力、素早、防御这5项基本数值，这些数值在本作中的设定与其他游戏中略有区别。

HP：相当于传统的生命值，当这一数值为0时，角色就会战斗不能——本作中没有复活魔法或是同性质的道具，所以某角色在战斗中挂了，则此战无法再继续参与。只有等战斗胜利后，战斗不能的角色会自动复活并且只剩1点HP，不同种族的HP成长方式各不相同。

力：相当于传统的物理攻击能力，需要注意的是，在本作中影响角色实际输出的并非只有力或者是魔力，需要对应的武器才行。

魔力：对应于技能（也就是魔法）的实际输出能力，魔力越高，技能伤害越高，部分武器的物理伤害也有魔力相关。另外，角色的魔力还影响到被敌人技能攻击和被我方加血时的情况，魔力越低，则受技能损伤越高，加血时回得也越少。

素早：速度，决定角色行动顺序和回避率的数值，部分武器物理伤害由素早决定。

防御：对应物理防御能力，只能通过装备防具或秘宝来提升，人类和超能力者可通过在战斗中使用盾牌提升防御力。各项数值不必兼顾发展，应该根据各种族的特性做到扬长避短。当然，如果你有足够的时间和耐心，那么练上一个全能力99的人类也非不可能。

↑获得特殊的秘宝后还能开启地图技能，从而使冒险的进行更为便利。

召唤所有缪斯女神加入战斗

在本作的世界有8位缪斯女神，她们会根据玩家的战斗表现给与评价和MP（Muse Point），MP可以用来交换“命运之丝”。游戏中的缪斯女神不是一开始就存在的，必须玩家通过在世界各处引发事件后才能解放各位缪斯女神，另外，每个缪斯女神存在着好感度的设定，可以通过送礼来提升各女神的好感度，这些特殊礼物大多是在地图上挖掘出来的。完成特定支线事件后，还能使女神参加战斗并发动特殊效果。



↑在前期的几个村镇酒吧中听过所有她的曲子后就会自动加入。

姓名	加入方法	喜欢的战斗方式	支援效果	礼物
カリオペ	第一世界完成北の洞窟后，师傅离队，在旅立ちの町附近解救她	快速结束战斗	全员HP回复+复活	くものカケラ、春风のペンダント、风花のブ－ケ
ポリニア	第一世界的遗迹入口处、1F、3F3次遇见她后	以大伤害消灭敌人		いちごのピンバッチ、星の砂、星の砂糖果子
エウテル	第二世界砂漠の町发现，然后从分别从砂漠の町东南及西南、アシュラの町附近、塔附近4处取得部件交给她	多彩的战斗行动	雷系魔法	ガラスの齿车、纯正オイル、トラフィックバス
メルメネ	第二世界的アシュラの塔5F牢房发生事件，在7F的房间内打到敌人取得钥匙，返回5F解救メルメネ	提升我方全员防御力	无伤打倒敌人	ガラスの月うさぎ、月のブロ－チ、ペパ－ミントの茶叶
タレイア	第三世界巨人の町发生遇见タレイア的事件后，完成委托得到“解咒の蜜”	攻击敌人弱点或用异常状态打倒敌人	降低敌人能力	クレマチスの发饰り、世界树の叶、月来香の蜜水
レプシラ	救好凯后，在神殿外发生事件全员待机	战斗胜利时有同伴战斗不能	敌1组物理攻击	茨の王冠、银铃のチョ－カ－、黑バラの砂糖渍け
レイオ－	第四世界港町道具屋中与其对话，并在道具屋购物3次以上，返回海底解救人鱼女神レイオ－	在战斗中使用回复技能或道具	提升己方全员能力	泡のティアラ、贝壳のネックレス、珊瑚の人
アレイト	听她弹4次琴	使用魔法将敌人打倒	攻击1组敌人	朱色のかんざし、椿の花扇、金の ×
ウラニア	8位缪斯女神全部加入后，前往缪斯世界发生剧情，从众女神处获得缪斯天使ウラニア在“北の町”、“砂漠の町”“巨人の町”周边出现的情报后，在三处周边用连锁战斗使其在战斗中出现，数次后发生事件	使用连携战斗	攻击敌全、附加即死效果	光の粉ミルク、生命のゆりかご、银翼のスプ－ン

穿越各个世界收集秘宝 少年追寻老爸的冒险之旅



第一世界

●故乡の町

年幼的主角三更半夜被叫醒，睁眼看到的却是老爸纵身跳下楼去……得到“遗物”秘宝の镜，作用是查看本世界还剩多少秘宝没拿。

数年之后主角已经长大，从史莱姆老师处选择3个同伴，建议初次玩的话各种族都配全了，这样可以玩到所有的系统。村子右下角的民房内可以得到加血用的**ポ-ション**，往右出村，史莱姆老师决定随队护送一阵。

●北の洞窟

出村后一直向上走就会进入洞窟了，老师是超级史莱姆，属于史莱姆系中最强的级别，有这位高手相伴，不会有任何危险，体力不够了就用老师的**ケアル**魔法恢复。出口处遇到第一个BOSS，**ラムフォリンクス**，其实根本就是个废柴，一回合就能秒掉。出洞后老师就会离队，而且会堵在洞口再也不让我们回家了……

●旅立ちの町

村子里会遇到几只彩色的史莱姆，其中粉红色的史莱姆处可以学习各种冒险注意事项和基本常识，每个宿屋内都有一只绿色的胖史莱姆，由于身上最多只能携带16个物品（包括道具和装备），所以记得养成把多余物品存进来的好习惯。酒吧里可以花钱点音乐听，1首曲子1块钱，酒吧左上角还有个弹三弦的MM，以后记得每个村镇的酒吧里都听她弹一次，会有奖励的哦。村东面地图上的叹号处发生剧情，战斗胜利后解救了一个来自缪斯神界的女神，获得MP并开启部分缪斯系统。

●イシスの神殿

向西北走不远会来到**イシスの**神殿，在里面会见到女神官凯（**カイ**），她还会免费给队员恢复体力。

●古き神々の

从神殿西边穿过森林，到达岩场，再从南边进入南**の**森，遗迹里有的宝箱是空的，进入后在第一层可以得到秘宝：**かまいたちの**镰，作用是学会技能“破坏”。有的宝箱是空的，还有的需要先打败看守的怪物，最下层看到阿修罗的部下也在抢夺秘宝。此处可以得到3个秘宝：力**のマギ**，素早さ**のマギ**，魔力**のマギ**，都可装备上。出门后发生剧情，之后回**イシスの**神殿找凯。

●イシスの神殿

凯再次为大家免费治疗后决定加入队伍一起去阿修罗的基地——对了，注意凯的治疗只能回复体力和超能力（魔法），机器人的武器弹药无法回复。

●アシュラの基地

阿修罗基地在岩场北面，**カイ**的恢复魔法和攻击魔法都很不错，是个强力的伙伴。基地内没有什么岔路，尽头遇到BOSS**ライノサウルス**，又是个废柴，用魔法尤为有效。在基地内可以得到3个秘宝：炎**のマギ**，防御**のマギ**，巨人**のつるはし**（技能：发掘）。出基地向北，天柱前凯会离队。

●天の柱

进入天之柱后会遇到一个独眼史莱姆，对话问你去不去命运女神那里，去的话可以见到三个女神中的一个，可以用MP交换各种运命**の**系，在战斗中适时按下X键就能发动连携攻击，是非常好用的东东，可惜是消耗品……穿过天柱来到第二个世界。

第二世界

●沙漠の町

GB版中在镇里都会遇敌，不过NDS版不会遇敌了。建议在此补充一下东西，机器人的武器**スタンガン**最好能买上，后面两个BOSS都吃麻痹。

●アシュラの塔

出镇后一直往南走，绕过流沙地带，进入沙漠区域后视野会严重受限，小地图上也显示不清楚，最好一路跟着仙人掌走。进塔后2层某小房间中有一个哥布林，这家伙竟然问你是不是新来的，选是的话还会给我们一个回复药（汗）……3层地上有一个十字标记的地方，是陷阱。5层需要先和BOSS木头人开打，不用说这家伙的弱点是火魔法了，打败木头人后面具男加入。本层有两个被锁着的牢房，现在还开不了。先往上走，6层可以拿到面具男的装备，这家伙是个物攻型选手，7层一个小房间内得到牢屋**のカギ**，用这个回5层可以开启上面的牢屋救出女神的宠物，从7层的陷阱也可直接掉落到5层另一个牢屋内开启里面的宝箱。之后一直来到最上层，拿完2个加能力的秘宝后再往上走就是对阿修罗的BOSS战了。阿修罗是游戏前期非常强力的BOSS了，正儿八经打的话会很痛苦，好在阿修罗吃睡眠和麻痹。之前买了**スタンガン**的话会好打许多，其实阿修罗更怕睡眠，队伍里的超能力者刷出了催眠的话也很好打。胜利后得到一堆秘宝并自动返回**イシスの**神殿。

●イシスの神殿

在神殿发现凯倒在了地上，与旁边的妖精对话后得知要治好凯就必须去巨人族那找到缩小身体的方法。去天之柱，利用秘宝之力来到巨人的世界。

第三世界

●巨人の町

镇中的巨人防具套装都是很好的装备，可以一直用到游戏后期，只不过价格都太贵，有时间的话可以考虑在此把防具都刷满。镇中右边道路发生剧情，之后走到尽头与道具店掌柜对话，去酒吧找到**ジョ-ニ**并得知一些关于巨人遗迹的事情，同时得到1个秘宝：风**の**道标，作用是增大小地图显示范围。镇中长翅膀的独眼史莱姆，对话后可以进入亡灵斗技场，其实就是联机模式。

●巨人遗迹

出镇后向东走，路上不少东西可以挖，地图上标有星星的地方，需要用“破坏”技能砸坏巨石后进入巨人遗迹。上面的房子现在还进不去，去下面的房子得到1个秘宝后才能进入上面的房子。进去后顺着对面墙中的梯子爬到桌上得到缩小装置**ちいさくな-れ**。

●イシスの神殿

回到神殿，在凯面前会自动使用缩小器进入她的体内。要进入其头部就必须先从其身体的双手、双脚、心、胃找到6个秘宝，之后才能进入头部。在里面会发生强制战斗，3只**マクロファ-ジ**，冰系魔法特效，很容易搞定。胜利后回到神殿，经天之柱到下一个世界。

第四世界

●アポロンの神殿

出来后先去阿波罗神殿，与阿修罗对话后得到秘宝：太阳**の**松明，作用是再次扩大小地图显示。

●リンの町

出神殿后往东北走进入小镇，在酒吧里遇到弹三弦的MM，如果之前每个城镇全听过她演奏的话就能听到1首完整的曲子并获得250MP。在村子右边的房内遇到琳（**リン**）的母亲，对话后得知琳跑去北方山里面采药没回来。建议在此处花点时间刷钱和能力，最好能把巨人族的防具套装买齐，

●山の洞窟

出村向北走下一个场景，这个洞窟有两个入口，南面那个进入后可以得到一双**エルメスの**靴，然后出来从北面的入口进去。山洞内有的宝箱是陷阱，宝箱里的怪物最好能刷出肉来让怪物同伴吃。最后从一个瀑布滑下去后就会遇到琳并加入成为同伴，注意从瀑布滑下来后除非打倒BOSS否则无法回去了，琳本身攻击力很弱，可以无视。再往里走就是对山神的BOSS战，这家伙攻击力极高，但魔法耐受性低，建议多利用连携技速战速决。此战除非你是练能力狂人，否则正常情况下队伍里多半是得躺一两个人了……胜利后得到一堆秘宝，回村后发现琳竟然也叫主角的父亲为老爸，这是怎么回事？

●港町

来到南方的港町，这里可以得知一些关于龙神的情报。此时去命运女神处可以与右边的女神对话，利用手里的光玉可以强化命运之丝。

●海底火山

从港町往南进入海底。东南方叹号处可以遇到龙神，对话后可以在3个愿望中选择1个实现，分别是打一架、要钱、要道具。选择打架的话就是和龙神PK，这位仁兄其猛无比，建议还是有通关的实力再来挑战它；选择钱的话可以得到30000大洋；选择道具的话可以得到一个全能力+5的靴子。火山地带有许多岩浆地形，踩上去会费血，好在每次只少1格，4层左侧的回复泉可以免费回复体力（只能回复体力），尽头得到3个秘宝，其中1个是关键道具：真实之瞳，有这个就能看到地图上所有的怪物了，以红点表示。

●光の洞窟

前往港町东部的山洞，有了真实之瞳才不会被洞里的光晃着眼睛，这个洞里有许多秘宝，虽然层数不少，不过地形都很简单，将秘宝收集齐全后就能通过天之柱前往下一个世界了。洞窟里有一个秘宝“幻惑**のお**香”，可学会技能**ステルス**，让敌人看不到自己。

第五世界

●ガーディアンの町

在村中得知最近经常地震，在酒吧里点“勇者**のテ-マ**”这首曲子，就会出现秘密通道，接着钻出几个守卫将主角一行关进大牢。在门口发生剧情，没想到老爸竟然是守卫者的大佐，一番对话后将主角放了出来，在基地里转悠一番后找到老爸。睡醒之后发生剧情，大批魔物入侵基地，出门打倒一只拦路的**オ-ガ**后得到力之秘宝，上去老爸加入队伍。老爸的砍人能力无需置疑，还自带强力恢复技能，接下来几个拦路的怪物小BOSS都轻松干掉，获得几个秘宝，其中一个“大树の叶”，作用是取得地图技能**エナジ-**，可在地图上的恢复点回复。出村后在天柱前发生BOSS战，轻松搞定。

小世界一

尽头基地前发生剧情，忍者竟然利用琳当人质要挟老爸，老爸将秘宝“天使**の**翼（获得技能：**テレポ-ト**）”给了主角后与忍者同归于尽。不过忍者并没死，BOSS战开打，此战要诀在于速战速决，输出高的话利用连携两回合就能秒了他。胜利后得到秘宝自动回村，与琳的母亲对话得到秘宝神木**の**杖，并得知主角老爸只是代为照顾琳，所以才被琳当父亲一样尊敬，原来是一场误会……从天之柱进入下一个世界。

第六世界

●ビ-ナスの大都会

很大很繁华的一座城市，各建筑前都有传送点，可以直接传送到要去的地方。转悠一圈后往上进入维纳斯（**ビ-ナス**）的神殿，对话后发生事件得到光玉，出来在门口见到两个人。右侧的男子尤里乌斯告诉你他快和奥莉薇亚（**オリピア**）结婚了，旁边那个金发的女子就是奥莉薇亚，与她对话得知她喜欢的其实是一个叫做安东尼（**アントニ-**）的男子，但是安东尼因为腿有残疾被维纳斯流放了。从城东北的大门出去，向西北方走进入**アントニ-の**村，村内遇到绿头发的安东尼，他表示自己也想获得秘宝之力并提供了一些下水道的情报。

●下水道

出村沿着城墙向东北方走，进入下水道，在3层的一个房间内是与螃蟹的BOSS战，雷系魔法特效，没有难度。胜利后获得道具“下水道**のかぎ**”，用这个钥匙打开旁边的门，进去后是四个宝箱，其中左下那个宝箱内是怪物，其余三个是秘宝，其中一个是“圣**なるお**守**り**”，对应技能：岩浆地形无效。4层有一个房间内也是四个宝箱，其中右下角的是怪物，最后出来发现是维纳斯宫殿右侧的垃圾场。出来与奥莉薇亚对话时发生地震，城外出现一座火山，就在**アントニーの**村西面。

●火山

火山有许多岩浆地形，可以利用刚才获得的秘宝技能安全通过，不过这个技能也有时间限制。第2层有回复泉水，第3层可以破坏的地方里面是中型回复药，5层可以破坏的地方有火焰剑，6层可以破坏的地方有火焰发射器。尽头的4个宝箱里有秘宝：**こびとの**勾玉，作用是再次加强地图，此时一直尾随在身后的安东尼突然现身抢走一个秘宝逃跑了——腿瘸了都跑得这么快……

●ビーナスの大都会

回到维纳斯城，在宫殿左侧的屋内与维纳斯对话，婚礼正要举行的时候，安东尼乱入，他希望利用刚才抢到的秘宝之力打败维纳斯，抢回奥莉薇亚，不过一招就被打飞了。换咱们上了，开打！维纳斯是中期非常强力的BOSS，此战巨人套装必须全齐，最好再刷上一会能力。没啥好说的，多用连携攻击，连得好的话一回合能打过千HP，维纳斯的普通输出威胁并不大，讨厌的是即死等状态攻击。本人因为没怎么练，此战打到最后就剩下机器人一个慢慢将其磨死的——反正也不怕各种状态，普通攻击也基本不损血……胜利后得到几个秘宝，安东尼和奥莉薇亚终于走到了一起，前往下一个世界。



小世界二

●レースの町

在镇中西北的豪宅内遇见阿波罗，发生即时事件得到光玉。再去镇中东北的叹号处准备赛龙，我们的目标是获取优胜，可以选择的4条龙价格不一，分别是1000、800、600和免费。反正都很便宜，直接来条1000的吧，开始比赛后是看不到其他对手的，其实也不用管，按住A键是跑动，途中先后有4场小BOSS战，每场战斗获胜后都能得到1个秘宝，最后的秘宝是“龙**の**角笛”，对应技能为高速移动。途中的杂兵就绕开去别打了，获胜后可以离开这里了。

第七世界

●城下町

这个世界可以理解成古代的日本，出天之柱后的江户城现在还进不去，先去东边的城下町，这里的武器店“越后屋”中有许多强力武器，不过都很贵，建议优先给机器人换上**レオパルト**2，非常强力，可以一直用到最终BOSS战。町内准备往上走时遇到天诛组，战胜后女孩阿玉（**お**玉）出现教训了他们一顿。

●日本桥

日本桥在城下町东面的场景，在阿玉家里发生剧情，得知越后屋的武器都是走私的，甚至谋杀了阿玉的父亲，不过目前苦于没有证据。对话完毕后先去城下町，在越后屋从边上与店老板对话后他会不小心说出走私船在船着场的秘密。

●船着场

在走私船前遇到乌龟样的老人，原来他是阿玉的管家，对话得知阿玉已经先进去了。走私船非常简单，最上面的宝箱需要先利用地图技能解除陷阱才能拿到里面的物品，在最下层遇到浪人罗宁（**ロ**-**ニン**）和阿玉在这里，并且发现了禁运货物，大家决定前往奉行所告状，阿玉加入。

●奉行所

奉行所就在船着场西北一点，在这里自动发生剧情，阿玉告状后，奉行会派两个手下一个去带人越后屋老板一个去搜查走私船，谁知搜查的结果竟然是没有发现任何走私品。官场，果然黑暗啊……

●城下町

剧情完毕后去城下町越后屋的店铺，此时老板不在，从柜台后面进入地下室。这里有两个门，右边的门里有三群敌人，每一群敌人的本体都是圣骑士，没有难度。全搞定后去左边门口发生剧情，原来越后屋的老板竟然是和将军勾结，难怪会有奉行所的那一幕……之后是与越后屋的BOSS战，先干掉他的手下再集中全力攻击越后屋，此战没有什么难度。胜利后回到阿玉家发生剧情，因为要去江户进行潜入战，阿玉离开队伍，浪人罗宁加入。

●江户城

直接砍死守门的人，先绕着城郭走几层后来到江户内城。进入内城，里面地图上红色带有叉标记的宝箱是怪物，3层地上的陷阱需要注意，右侧房间可以得到源氏小手，4层中间宝箱房间有怪物守卫的宝箱里是**ドラゴンソ**-**ド**，5层宝箱是**ドラゴンの**盾，将军居室得到与一**の**弓。准备好后是对将军的BOSS战，这家伙极为废柴，三两下就搞定了。之后将军会召唤他老爸大御所出来，谁知却被自己老爸轰成了渣，剧情后来到屋顶对大御所的BOSS战。这家伙比他儿子还是要强上不少的，不过还是照样被搞定，胜利后得到几个秘宝，其中的“月兔**の**耳”学会技能“先制”。剧情后前往下一个世界。

小世界三

●意地悪なダンジョン

这个世界就是一个大迷宫，迷宫里有超多超强力的装备和宝物，进去前建议把身上携带的物品全寄存了，不然在迷宫里犹豫该扔哪个的时候就会体验到心痛的感觉了。刚进洞窟就会得到秘宝“大地**の**身体”，学会技能“锻炼”。其实现在就能离开这个世界了，不过洞中无数的宝物怎能浪费？！迷宫中有几层会比较复杂一点，这里给出各层宝物情况，大家对比着自己找吧，别遗漏了。

地下1阶：体**の**素，力**の**素，**オ**-**ガキラ**-，**ドラゴンア**-**マ**-

地下2阶：素早**さの**素，魔力**の**素，猫**の**爪，**バルカン**炮

地下3阶：**ビ**-**ムライフル**，**エリクサ**-，山岚，**ドラゴンソ**-**ド**

地下4阶：**コテ**-**ジ**，**ミサイル**，**レオパルト**2，**サ**-**クレット**

地下5阶：魔导师**の**杖，自己修复，与一**の**弓，村正，**デイフェンダ**-

地下6阶：**ブラッドソ**-，**サイコガン**，**パワ**-**ドス**-**ツ**，关羽**の**铠

地下7层：**コテ**-**ジ**，**フレアの**书，**ガラスの**剑，地狱车，**サンプレ**-**ド**，波动炮

地下8层：**グングニルの**枪，核爆弹

第5层是个无限迷宫，第1个双岔路口走左边，第2个三岔路口走中间，第3个四岔路口走左数第一个，其余岔路口上都有宝箱，拿完再走正路。其中“**ガラスの**剑”固定攻击1024，配合连携攻击甚至能达到两千多的输出，但是只能使用1次……**グングニルの**枪建议给机器人配备，这样可以无限回复使用次数，出洞的时候会有个妖精问你是和否，选择“是”离开，选择“否”的话就会掉回第5层。在迷宫门口与史莱姆对话开启试炼支线任务，敌人比较强，胜利后会在巨人镇出现新的宝箱挖掘点。

第八世界

●バルハラ神殿

在之前的剧情中，如果队伍全灭的话并不是直接GAME OVER，而是来到这个英灵殿重新开始。这个迷宫地形还是很简单的，4层中间有个被柱子围住的地方，可以在下面用挖掘技能进去获得**オリハゴンの**弓，一直走到8层就是与奥丁的BOSS交战。奥丁还是比较强的，而且带了几个跟班，此战要点在于让队伍里一个角色配备全员回复的医者之杖（**いやしの**杖）每回合进行回复。开战后先全力解决掉杂鱼再利用连携围殴奥丁，并不算太困难，最好装备秘宝技能“**イ**-**ジスの**盾”或是使用龙盾也行。获胜，以后队伍再全灭的话就是真的GAME OVER无法重来了，从其身后的门出去来到天柱。

第九世界

●最后的小镇

往前走没多远再下一个天柱前遇到了阿波罗，他拿着最后一个秘宝，此时他也终于露出了本来面目，原来这家伙之前之所以一直为我们提供帮助，只不过是利用我们帮他收集秘宝而已。接着他会放出自己的使魔“**アポロンのしもべ**”，垃圾怪物一个，轻松搞定。不过虽然我们获胜，卑鄙的阿波罗竟然以之前帮过我们的凯、琳、阿玉、罗宁等人作为人质进行要挟，没办法只好把所有秘宝全给了他，还好这家伙没有赶尽杀绝的习惯……注意此后再也无法装备那些秘宝了，不过利用秘宝学会的地图技能还健在。老爸出现，告诉大家还有一个最后的秘宝并加入队伍。

●最后のダンジョン

先去最后的小镇休息和补充一番，最后的迷宫就在小镇东南角。层数比较多，但是路并不复杂，所有的宝箱争取都拿到，特别是地下9层十字路口可以得到力攻击x15、使用次数无限的圣剑**エクスカリバ**-。地下10层是对守护机器人**デスマシ**-**ン**的BOSS战，其攻击力非常高，建议让速度最快的老爸用医者之杖进行全员回复，胜出后得到幻之秘宝“女神**の**心脏”。

天界

●中央神殿

利用刚才得到的最后的秘宝进入刚才阿波罗进去的天柱来到中央神殿，里头是对阿波罗的BOSS战。这家伙头几回合会使用**イ**-**ジスの**盾进行防御并一边得瑟一边吸收各种秘宝的力量，5回合后进行变身，之前建议什么都不做。变身后的阿波罗还是极猛的，只有两招，一种是单体大伤害的“正宗”，另一招是全体大伤害的“**フレア**”，攻击力都极高。对付**フレア**必须练一下魔力，根据测试，魔力为0的话会被**フレア**损伤900点HP。当阿波罗濒死的时候就会发动自爆，此战难度还是比较高的，不过也有捷径可以走：你并不是必须将其打败，撑过15个回合他也会因为吸收秘宝之力不稳定自爆，这样只要老爸不停使用医者之杖就基本能保持至少一个人存活下来，同样也算过。之后发生剧情，老爸被当场炸死，这时主角用最后的秘宝召唤出古代女神加入队伍，为了防止世界毁灭，主角一行人需要前往阻止最终的守卫系统。

●非常阶段

最后的迷宫，没啥好说的了，地形很简单，但是怪物都超强。女神极猛，单体攻击有正宗，全体攻击有**フレア**，还会**イ**-**ジスの**盾和全员回复。遇到的怪物掉下的肉吃下后直接升级到各系的最终形态，各项能力都极高、还会各种高级技能，实在是让人后悔之前干嘛不组个全怪物的队伍……第5层和第8层分别有两个小BOSS拦路，有女神在可以轻松搞定。地下来到最终防卫系统前发生剧情，此时可以做最终战的准备了，该买买、该练练，最终BOSS有好几个形态，而且难度突然飙升数个等级，一定要做好充足的准备。建议让怪物同伴配备有治疗全体异常状态和恢复技能，队伍里最好有两个回复役。

最终BOSS第一形态比较简单，但是会使用各种异常状态攻击。第二形态会放出三组杂兵而且会无限召唤，所以建议击中全力攻击其本体，期间其还会自动回复数次。第三形态会变成人形，并放出两个防御超高的杂兵，期间原本应该由女神对付的那台守卫系统也会乱入释放异常状态攻击，需要先将其击倒再对付“人形”。这一形态务必稳扎稳打，最好启用双回复役。第四形态打法基本不变，不过因为女神被吸入系统，无法使用连携技能，没啥好说的了，死磕吧！

战斗获胜后乘电梯上去，救活老爸，结局动画。

OPENING 开篇

ODST作战会议室内。

MICKEY："海军打了漂亮的一仗。"

DUTCH："废话，因为那里是地球。"

ROMEO："有总比没有好。"

DUTCH："放尊重点好么？"

ROMEO："我不过是说，DUTCH，他们漏了一个。"

DUTCH："那是他们故意留给我们的。"

这时警报响起，BUCK与DARE上尉走了进来。

BUCK："你们知道该怎么做，上工了。"

ROMEO："哇，水姑娘耶。"

队员们显然对DARE这位女长官的出现感到意外。

BUCK："去座舱……快点！"

DARE："补充兵？"

BUCK："打了这么多年，谁不是呢？"

DARE："起码他们还算听话。"

BUCK："听我的话，他们不会喜欢等下要告诉他们的事情。"

DARE："毕竟这是命令。"

BUCK："拜托，Veronica！有什么比那母舰还重要的？"

DARE："我的命令。还有，BUCK，叫我队长。你可以省省口舌了，告诉我该坐哪吧。"

队员们整装待发，可我们的主人公ROOKIE还倒在一旁呼呼大睡。

MICKEY走过来指着ROOKIE问道："他穿的是什么护甲？"

ROMEO："不知道，我看的不是他的装备。"

说着，ROMEO将头转向另一边："噗… DUTCH，你要拿那把枪？"

DUTCH："肯定是近身战斗吧。"

ROMEO："没错。"

ROMEO从武器架上抄起一把霰弹枪。这时，BUCK与DARE经过。

BUCK："DARE，你是倒数第二个位置，我的旁边。"

ROMEO："幸福哟……士官，可以介绍介绍吗？"

BUCK靠前一把夺走ROMEO手中的M90A CAWS，并塞给他一把狙击："她是海军情报官，我们的新上司。"

ROMEO："不会吧。"

BUCK："快给我闭上嘴就位……准备战斗空降！"

ROMEO："干嘛要我拿这把枪，在星盟船上能用吗？"

ROOKIE依然躺在旁边一声不吭。ROMEO正好发泄一下不满情绪，一枪托把ROOKIE给砸醒了："小姐，该起床了。"

站在一旁的DUTCH看来也觉得ROMEO的做法有些过火，一把推开ROMEO打圆场："放轻松，菜鸟……他开玩笑的。养兵千日，用兵一时。记住，要坚强沉稳才行。"

拿上武器，ROOKIE进入降落舱就位，准备投下作战。

舱内屏幕上传来ODST队员们的通讯信息。

"根据最新情报显示，星盟军队正在母舰下方集结。""他们都集中在一起？为什么？""我们待在这永远也不会知道。""各位！我们是视死如归的战士！"

轰！降落舱像飞弹一样打向地面。顺着降落舱的舱门朝外望去，半空中飘过大片的残骸。

"收回我刚说的话，海军根本就是被打假的！""嘿，ROMEO，我刚才不是叫你闭嘴么？""知道。""这命令现在依然有效。"

BUCK望了望下方不远处的母舰，发现有些不对劲。

"上尉？离甲板剩15公里了。""大家待命调整弹道，等我下令。""她说什么？""开始！"

随着一声令下，降落舱变更了路径。

"我们偏离路线太多了。""不，这正是我们要去的地方。""这样会错过母舰的！""有辐射！""星盟刚刚引爆了核弹吗？""不是，是母舰要做空降跳跃了。"

母舰前方出现了空间跳跃的裂口。一眨眼的功夫，母舰被裂口吞噬。空间跳跃产生的电磁脉冲使降落舱失去了电力，而ROOKIE的降落舱也由于剧烈的撞击坠向地面……

菜鸟 被占据的市中心 空降后6小时

空降途中，由于母舰进行空间跳跃时造成的剧烈撞击，降落舱迫降地面，主人公ROOKIE也昏了过去……

ROOKIE醒来后，天色已暗。打开VISR，一路右行，这里会遇到一些野猪兽和鬼面兽，可以先小试身手。解决敌人后，此时会听到区域内的终端机发出讯号，按方向键的上或者下会出现位置提示。靠近不远处的终端机按RB键，进行VISR资料库训练。

从终端机下载到了城市地图。通过情报，得知同伴的最后出现地点在塔亚利广场。先去塔亚利广场南面不远处的八号区域下载一段通讯资料。（大门上方标有数字，探索部分以这个来识别地点）

按照方向键提示继续前行，用RB键打开尽头处的安全门。路上没有分支，一路走到尽头的房间。这里到处都是尸体，满目疮痍。根据提示，信号源应该就在附近。

从左边的楼梯爬上二楼。二楼右边的通道内可以换捡到一把霰弹枪。爬上四楼，调查嵌在墙上的头盔。

头盔上写着"DARE"四个字母。ROOKIE想起出发前半梦半醒时听到的对话，"她是海军情报官，我们的新上司。"没错，这应该是DARE长官的头盔，她难道已遭遇不测？

CHECK! 基本操作

这里不得不提一下地狱空降兵的标志性装备HEV（Human Entry Vehicle）和VISR（Visual Intelligence System Reconnaissance）。

HEV（Human Entry Vehicle），即个人专用降落舱。顾名思义，ODST队员执行降下作战任务前，都必须搭乘这个专用舱抵达战略地点。

此外还有VISR（Visual Intelligence System Reconnaissance），是被称为视觉情报侦查的辅助系统。在游戏中按X键打开，周围的事物会以有色线条描边，便于玩家更迅速地作出反应。比如盟军是绿色描边，武器装备为蓝色，敌人为红色，下载终端或者特殊道具则用粗重黄线描边。另外VISR还可以充当夜视仪使用，在昏暗市中心游荡的ROOKIE，必然是离不开这项功能的。

基本操作

按键	操作	按键	操作
A键	跳跃	RT键	射击
B键	枪托攻击	左摇杆	移动
X键	开启VISR	右摇杆	准心移动
Y键	切换武器	R3键	准心放大
LT键	扔雷	方向键↑和↓	任务提示
LB键	切换手雷		
RB键	装弹/调查/开门	BACK键	VISR资料库

BUCK 塔亚利广场 空降后

时间又回到ODST小队刚刚空降后。

BUCK安全迫降，看样子并无大碍。这时他收到了DARE的通讯："小队！你们的状况如何？BUCK，你还在吗？"

"我在，等一下……"

"我撞击严重，舱门卡住了……打不开，你怎么样？"

"啊，我没问题……"

"那好，你没事闲逛完的话，就来帮帮我的忙。"

"我是……得罪了什么人么？我们之间唯一让我感到遗憾的就是在我们认识前，我不知道你是个情报员。早知道我就不要那么有魅力了。"

"这是你最让我怀念的地方，BUCK。讲话总是不经大脑。"

"听好！别扯到我的工作上，我们都是同意要分手的。"

"Veronica，都几年前的事了，我早就忘光了。想必那之后你也认识了不少人，为何偏偏挑上我出这趟任务？"

"一，你是我认识的军人中，最好的一个。二……你真的不记得了吗？那个晚上？隔天早上你问我的话？"

"我记得我没得到任何答案……"

"什么，BUCK？你的声音断断续续的。"

"我说别动，我马上就来。"

HALO 3 ODST

我们的新兵Rookie，是O.D.S.T.中（Orbital Drop Shock Troopers）的一员，即轨道降下强袭步兵，别名"HELL JUMPER".O.D.S.T。特殊部队担负的主要任务便是从敌人背后或者敌阵中央为友军打开战局。为此，每个成员都必须是精英中的精英。 □文/Dreamon

XBOX 360 X360	本刊译名：光环3 地域伞兵		2009年9月22日
	第一人称射击	微软/BUNGIE	59.99美元	美版/港台版
	DVD	1-4人	1080P	17岁以上

"我们错过了着陆点，现在这一区到处都是星盟，小心点。"

坠毁的DARE舱门被卡住，向BUCK请求援助，BUCK必须赶在星盟前面去解救她。

很显然，BUCK在路上遇到的麻烦要比新人Rookie多得多。一路前行，在与盟军会合后，拐角处会遇到许多鬼面兽。此时可以从左边的安全门进入，绕上四楼抄他们后路。至于那些大众脸盟军，纯粹就是出来跑龙套的，只听见他们几声凄惨的叫喊后，便倒地扑街了。

解决路上的敌人后打开大门来到天桥处。从2F盟军左边的安全门进去可以绕到敌人身后突袭。如果之前捡了星盟卡宾枪，这里打起来会轻松点。先绕到中间，把桥上两个豺狼解决掉。然后到西北方把电浆加农炮拆下来轰。当区域内的敌人所剩无几时，会跑出来两个猎人，不要吝啬身上的芭腊，全砸给他们。

来到提示的降落舱地点，按RB键撬开舱门，却发现DARE早已不在舱内。这时，一只从未见过的生物（Engineer）出现在BUCK身边，企图袭击他。"砰！"随着远处一声枪响，怪物倒下，ROMEO赶到与BUCK会合。

"那是什么鬼东西？！你有看过吗？"BUCK向迎面走来的ROMEO问道。

ROMEO没有回答。

"喂！ROMEO，你有在听吗？"

BUCK突然想起出发时给ROMEO下的军令，"……哦，我懂了，混球，你可以发言了。"

"我也不知道那是什么，应该不好惹。"

"或许吧。你有MICKEY或DUTCH的消息吗？"

"没有。"

"菜鸟呢？"

"没有。"

"我们得到上面连线作战网络，无人飞行器应该有看到他们的坠落点。"

"所以我们要放弃上尉的任务？她有告诉你该干什么吗？"

"不，没有。没关系，现在重要的是让我的弟兄逃出这个城市，你也一样。"

又回到我们的主人公ROOKIE方面。按BACK键打开导航，这回我们的目标是前往生态区，寻找下一个队员的踪迹。跟着提示来到室外，路上会遇到一波鬼面兽聚在一起，趁其未发现Rookie，赏他们一个电浆手雷。之后一路杀向生态区，途中只会遭遇零星的抵抗。生态区附近有四个地方可以下载到影音资料。分别在生态区东面和北面：生态区东边的区域有两个，其中一个比较好找。另外一个向东走，第一个分岔路口北转，这里会看到几辆汽车不断闪着车灯，两旁的走道有一扇安全门可以进入，里面下载到通讯资料；北部两个，一个在生态区北面锁住的大门口；另外一个从生态区向北行，在广场对面的地下通道，这里响着警笛声，很好辨认。

进入生态区，检查地上的无人飞行器组件。看来无人飞行器捕捉到了DUTCH的行踪。

DUTCH 生态区 空降后30分钟

视点又切换到DUTCH，这里海军与星盟激战正酣，DUTCH也不禁技痒加入战斗："干得好。我正在按照既定的目标进行。"

沿路前行与海军会合。按RB键把疣猪号翻身，坐到后座的机枪位跟着盟军一路冲过去。搭着顺风车到达指定地点后，目标更新：找到海军第二排部队。路上可以拿到燃料枪，空中的妖姬号用斯巴达镭射解决掉。之后的旅程比较坎坷，最好劫下敌人的幽灵号或者风火轮赶路。途中会遭遇敌人的亡魂号，这时应该立马下车，靠近亡魂号按RB　> LT，塞颗榴弹秒杀之。乘车冲到山顶后，从尽头处的悬崖飞跃而下。

幽灵号着地的瞬间，DUTCH一个鱼跃跳车，安全着陆。

"喝！呼……"

"主啊，我又不是飞行员。拜托今天别再叫我飞啦。"

这时空中的无人飞行器被击中，掉落到DUTCH身边。

"这算是好还是不好啊？阿门。"

ROOKIE 市中心

前往地图东北方的新蒙巴萨警察总部寻找队友。路途有点绕，建议在地图上标记导航点慢慢前进。向右上方前行不久后，到达一个四面布有电浆加农炮的区域，中央的终端机可以下载到录音日志。北方八号区域的天桥；以及更北方的五号区域，中部走道上的终端各有一段录音日志。其余五段录音日志：奇智哥大道北面的不远处；新蒙巴萨警察总部向东行，第一个岔路口向北，这里会看到LOOK OUT的提示；第一个岔路向南行，路口则能看到另外一个下载终端；从新蒙巴萨警察总部向南行，看到天桥后下车，附近有一辆响着警笛的警车，附近可以找到下载点；从生态区向北行，来到第二个十字路口，左边锁住的门口有一个下载点，注意SLOW DOWN的提示。注，如果不赶往奇智哥大道，而是直接前往警察局调查悬挂在半空的狙击枪，就会先从Romeo方面开始叙事。并不影响结局发展，只不过影响叙事的先后顺序。

ROMEO 新蒙巴萨警察总部 空降后3小时

ROMEO与BUCK来到警察总部屋顶，等待DUTCH和MICKEY的鹈鹕号赶来救援。

"欢迎登舰！第一站是：离开这鬼地方！"

鹈鹕号如期而至，不过还没停稳，就被远处飞来的妖姬号给击落了。

"不好，六点钟方向有妖姬号！"

"啊！鹈鹕号失控了！"

ROMEO和BUCK赶紧冲向鹈鹕号的失事地点查看情况。

这一路上会遇到大量的鬼面兽，利用ROMEO的狙击拉远距离爆头。猥琐前进，在鹈鹕号附近找到了ODST其余两名成员。这时，星盟也发现了鹈鹕号的所在地点，派出重兵展开围攻。

ODST的成员都是兰博再世，敌人基本只有被摧残的份。捡起四周散落的飞弹发射器，瞄准星盟的运输机和妖姬号，等出现红色方框锁定发射飞弹，解决所有敌人后，命是保住了，不过鹈鹕号却损伤严重。

当众人刚打算长吁一口气，鬼面兽队长从空中跳了下来，并用重力锤砸中了ROMEO的胸部。其他三人见势不妙，跳到鬼面兽背上用小刀结果了他。受了重伤的ROMEO看样子情况不妙。

"咳……呃……"

"伤得重么？"

"呃，不太乐观。"

"我们会救你出去的。"

MICKEY看看了损伤严重的鹈鹕号说道："已经没法飞了。"

BUCK："没关系，我们有别的办法。"

ROOKIE 市中心

下个目标是奇智哥大道，ROOKIE得继续寻找MICKEY的行踪。

奇智哥大道在警察总部的东南方向。在经过三号区域的时候，会听到电铃声。路边有一扇安全门可以打开，进去下载到录音日志。然后出三号门来到四号区域，贴着左边墙壁走，同样会听到电铃声。从上方标有"LOOK OUT!!"字样的安全门进入，下载录音日志。依然是四号区域，在前往奇智哥大道的必经之路上，有个蓝色标牌，上面写着"KEEP RIGHT"字样，其右边的柱子后面可以下载到第三段资料，打开VISR继续前行，右路会发现第四个下载终端。因为有明显的声音提示，加上VISR的信息识别功能，轻易就能找到这个终端。奇智哥西南方，也就是六号区域，这里会遇到两个猎手。解决他们后前进，在拐角处看到DETOUR的提示标牌，顺路进去在右边下载录音日志；奇智哥大道正西方，穿过四号门来到六号区域，在桥上的尽头处能下载到录音日志。收集完附近的影音讯息后，一路来到奇智哥大道，从信号源中央的安全门进入室内，沿着阶梯爬到楼顶调查门口的电磁机枪，视点又切换到了MICKEY。

MICKEY 奇智哥大道 空降后90分钟

还没搞清楚作战任务的MICKEY在街上瞎转悠。突然看到一辆天蝎坦克和一群陆战队员从面前跑过。

"嘿！战场在哪里啊？"

"你猜啊，天才！"

MICKEY瞧了瞧陆战队员的身后，一辆星盟的亡魂号从转角处开了出来。

"啊！"MICKEY差点被亡魂号的炮弹打个正着。

"喂，小子，想活命的话就别待在街上。"

MICKEY的首要任务是乘上天蝎坦克，把追兵全歼。强力坦克出马，亡魂号就是两炮弹的事。灭掉敌人，一路北行，在尽头处与DUTCH会合。这时台阶上会跟过来几个鬼面兽，用火箭炮轰杀。广场上的幽灵号则用天蝎坦克开过去碾压。清光敌人后，尽头处的大门打开。

赶到集结点，星盟的运输机会空投大量敌兵对我方进行围剿。先冲上左边的高台，解决豺狼狙击手，夺下卡宾枪。从左边台阶迂回到亡魂号后方，靠近RB+LT，塞榴弹秒杀之。然后从敌人后方插入，与DUTCH形成包夹之势。不用担心DUTCH的安危，ODST的成员都是不死之身。

抵抗住敌人的围剿后，DUTCH与MICKEY握手庆祝重逢。

"有士官的消息吗？"

"没，也没ROMEO的消息。"

"看来只剩下你和我了。"

"我的建议是，先躲起来等救援吧。"

这时，旁边的大门打开，一个警察走了出来。"谢天谢地，你们在。有谁懂得怎么使用炸药么？"

"看来你的建议刚被驳回了。"

"噢。"

ROOKIE 市中心

继续前往东南方的ONI第一区。必经之路上有两扇大门，其中一扇已经紧锁，可以从另一边进入ONI第一区。两扇门中间的室内可以下载到一段录音日志。进入通道，早已有敌人在此守候。顺着通道来到ONI第一区，打开VISR，调查地面的引爆器，找到DUTCH的线索。这里顺便说下附近三个终端的位置：地图最南边锁住的大门处，也就是八号区域，能下载到一段录音日志，安全门上方有很明显的"LOOK OUT"提示；ONI第一区西边的六号区域有一段录音日志，靠近会有语音提示；ONI第一区锁住的正门口，即十号区，平台二层有一段录音日志。

DUTCH ONI第一区 空降后2小时

DUTCH和MICKEY正在桥上不紧不慢地安置炸药。这时大批的鬼面兽和亡魂号压上大桥。

"你能快点么？"

"你想来弄吗？请便……做这种事，是急不得的。"

"这样就行了吧？"DUTCH转身向远处了望台的盟军示意。

"讯号正常！启动其他雷管后，回来我这边！"

"好了，快撤吧！我们得炸掉这座桥！DUTCH！启动其他炸药！"

"那些亡魂号怎么办？"

"别管那些！我们先把炸药装好！"

根据指示向桥后方撤退，顺便启动桥上安放的炸药。爬上桥头的了望台引爆炸药，一声巨响，亡魂号和大桥一起被炸飞了。

全军退至庭院内部，星盟的运输机会在中央空投大量敌兵。跟着MICKEY爬到高点，把四周设置的机枪拆下来扫射。解决部分敌人后，任务目标更新，和MICKEY退到东南方的ONI设施内部防守。MICKEY操作中间的机枪，大有一夫当关万夫莫开之勇。等剩下几个残余势力后，把机枪卸下来，上前清光。ODST队员虽然勇猛，但不会主动攻击，毕竟还是得靠自强。防住最后一波攻势后，搭乘电梯上楼顶，乘坐鹈鹕号撤离。

飞船上的警察向MICKEY和DUTCH问道："你们认不认识BUCK士官？"

"认识啊！"

"把讯号接过去。"

对面传来了BUCK的声音。"真高兴你们平安无事。"

"你也是，士官。要去接你吗？"

"当然啦，我们在警察总部。"

"那好，等下屋顶见了。"

坐在一旁的MICKEY推了下DUTCH。

"什么事，MICKEY？"

只见MICKEY伸出手，做着倒数3，2，1的手势。

顷刻间，ONI的整栋设施随着响彻天际的爆炸声灰飞烟灭。

"呵呵……看来今天还不错嘛。"

"嗯。"

ROOKIE 市中心

前往地图最北方的奇科旺地铁站寻找最后一个线索。路上没什么抵抗，专心搜集录音日志。

在通过第四区域时，会看到一辆响着警笛声的警车。警车附近可以找到两块写有"KEEP RIGHT"提示的标牌。顺着指示方向，打开墙角处的安全门，进去下载到录音日志；向北行来到第三区域，中间有个圆顶的亭子。东面通路的墙壁上可以看到"DETOUR"和"KEEP LEFT"的提示。顺着提示前进，是另一段录音日志。

继续北行，在第一个分支路口向右，前往地图上的"备援快取"处，这里能获得载具猫鼬号。继而北面的不远处，能听到汽车喇叭与铃声，附近下载到录音日志。

经过零号区域时，中间的设施内能下载到录音日志；在快要到达奇科旺地铁站、四周都是废弃巴士的区域，东边的设施可以进入。爬上三楼下载到录音日志。

到达奇科旺地铁站，调查地上的生化泡沫罐，镜头又转向BUCK方面……

DUTCH 奇科旺地铁站 空降后5小时

ROMEO挨了鬼面兽一击，导致肺穿孔，看来坚持不了多久。

"就快到了。"

"呃……放我下来一下。"

"DUTCH！拿急救箱来！"

"啊啊……呃……"ROMEO不断呻吟着。

"他怎么了？"

"他肺穿孔，无法呼吸。"

BUCK拿出生化泡沫罐，放到ROMEO的胸口挤了几下。

"好点了么？"

ROMEO看来恢复了点精神，向BUCK问起下一步的计划："现在做什么？"

"以前火车从地底开往旧城，我们要找出其中一条隧道，徒步走过去。"

"老兄，你要扛着我一路走出去？"

"原本是打算这么做，不过你现在好像舒服点了……"

来到地下，BUCK等人发现地底通路已经被水淹没，而且还有大量的敌人占据了这里。

"这表示我们都完蛋了？"

正说着，一艘星盟的魅影号运输机飞过，降落在了附近。

"还不一定。我们去偷那辆载具。"

向魅影号停靠的地方前进，途中武器架上可以拿到星盟卡宾枪和光束步枪，拉远距离将敌人逐个击杀。消灭抵抗力量后，MICKEY驾驶着魅影号运输机将DUTCH和ROMEO载上，而BUCK则负责驾驶妖姬号护航。摇杆的下、左和右+A键组合可以操作妖姬号进行后空翻和左右侧翻，这套动作用来躲避敌方炮火比较实用。LT键为加速，RT键和B键为武器攻击。跟着魅影号运输机把周围的敌人清光后，打开西北方的大门继续前进。第二扇门需要下船进去手动打开。进门后，左边能拿到两把光束步枪。这儿比较暗，还有许多隐形的鬼面兽，打开VISR用光束步枪进行远程狙击。当还剩二到三个杂兵后，鬼面兽首领携着重力锤闪亮登场。趁其冲过来的期间，用光束步枪瞄准爆头，贴近了就补上一颗电浆手雷送其归西。

进入平台的控制室内打开大门，回头重新坐上妖姬号前进。

在拐角处遇上圣甲虫号，掌握要领的话解决它并不困难。首先把周围两架苍蝇一样的妖姬号给击坠，然后集中火力轰爆圣甲虫号的两只前腿。等它趴地板不动了，开着妖姬号绕到其背后，攻击后方闪光的地方。把后面的护甲破坏，会露出圣甲虫的核心。瞄准一梭子弹，搞掂收工。打开圣甲虫后方的大门后，众人成功突围。

魅影号上，ROMEO望着船下大片被淹没的区域庆幸："还好没有按照你原先的计划走…… 你看看这些隧道，没淹水的里面可能会有一大堆怪物。就算是命令，我也不会去。"

听了这席话，BUCK好像想起了什么。"MICKEY！快掉头，找个安全的地方降落！"

"怎么了？！为什么？"

"我掉了某样东西！现在我知道在哪可以找到他了。"

魅影号又重新掉头，开向市中心。

ROOKIE 市中心

另一方面，手里拿着生化泡沫罐的Rookie收到了DARE上尉的求援讯号。同时，一艘魅影号从Rookie的头顶掠过。

"有人在吗？我是Veronica Dare上尉！我的信号可以使用了，需要立即支援！听到请回答！"

坐上猫鼬号前往地图东南方的地底通路。目标地会遇到鬼面兽队长和弹射鬼面兽的阻拦，用光束步枪解决掉，换上鬼面兽队长的燃料枪，进入地底。

这时再次收到DARE的求救信号。"他们困住我了！我快没有子弹了！有没有人听到，我在地下九层，就在车站……"

Rookie目前所处的位置是地下七层，接下来的路线是一直走到底的，没有分支。途中只会遇到小规模的抵抗，以节省弹药为主，野猪兽直接用枪托解决掉。来到第七层尽头处，会遇到一个盟军，比起ODST成员来说几乎没什么存在感，而且他马上就会领便当。启动伺服器，跳至八层。捡起门口的卡宾枪，向东南方区域移动。狭长通道上漆黑一片，而且还有许多隐身的鬼面兽。打开VISR，从右侧通道绕至敌人身后突袭。通道内可以捡到一把霰弹枪。由于室内区域比较狭窄，燃烧弹在这里能够发挥些作用(手雷左数第四个)。到八层尽头处启动伺服器，盟军被一涌而出的兵蜂围殴光荣殉职。之后的一段路程已经布满了鬼面兽。用卡宾枪远处瞄掉几个，等拿着电浆炮的鬼面兽队长过来，甩两颗雷秒掉他。到尽头找到DARE。

DARE对新人Rookie的到来显得有些失望。

"是你啊，我还以为……算了，你叫什么名字？"

这时，不远处传来一阵响动，打断了DARE。要ROOKIE开口说话，那是比登天还难……

"进去，快！"DARE随手锁上了安全门。

"跟我走，保持安静！不知道哪个笨蛋轰炸通道上面的建筑，结果惊醒了整个巢穴。"

DARE指了指不远处："你看下面那边……那是中控电脑，就是负责管理都市里所有系统的电脑人工智慧。我的任务，应该说我们的任务，就是保护中控电脑的资料。问题是，从这里只有一条路通向那儿，就是直接穿过巢穴。一个人去跟自杀没两样，我以为会有更多支援……看来也就只有你一个吧。空降后你就一直在地面上孤军奋战？如果你不是整晚躲在座舱里，那么你还算有两下子，露两手吧。"

看来我们现在才明确了ODST的主要任务。穿过巢穴找到中控电脑，保护重要的资料。跟着DARE走。途中会遭遇大量的兵蜂，让DARE顶到前方吸引火力，ROOKIE则在后面找好掩体不紧不慢地瞄准射击。

穿过房间走廊，来到室外后会再次遭遇拿着重力锤的鬼面兽首领，被敲一下就归西了。先去西南方角落换上光束步枪和鬼面兽榴弹枪，然后拉远距离爆头。

来到中控电脑处，我们见到了长着触手的神秘生物"工程师"，形象有点像SC里的Overlord。

"我在其他任务中看到过它们，只是没有这次距离那么近。看来它们不是囚犯就是奴隶，反正跟我们一样讨厌星盟。我在隧道看见过这只，它能存取通讯线路，保全摄影机，交通控制……几乎无所不能。原来它躲在这儿。"DARE抚摸着"工程师"。"ONI称它们为【工程师】……认为它们是某种生化超级电脑……没猜错的话，这家伙应该已经将中控电脑的资料下载到自己的身上了。所有我们想要知道的星盟情报，包括他们在这座城市底下要找的什么东西……全都在这里面……"

透过监视器，DARE看到成群的鬼面兽正聚集而来。很显然，他们的目标也是这个"工程师"。在监视器上还看到了BUCK的身影，看样子他只身一人找到了这里。

工程师会一直跟着DARE走，并给我方提供超能护盾，必须保护它不受到星盟的攻击。先去和BUCK会合，途中会遇到兵蜂与鬼面兽的拦截，三个ODST队员加上护盾，战斗相对轻松。到尽头等工程师开门，乘电梯离开地下通路进入市区。

电梯内，DARE赏了BUCK一记重拳。

被打懵的BUCK大叫道："你搞什么飞机？"

"因为你放弃任务！"

"什么任务？！你失去联系，我的小队又四散……"说到一半，被DARE一下搂住强吻。"嗯，这又是？"

"谢谢你不顾一切回来救我。"

出电梯向东前进，会遇到大规模的抵抗。先冲上中间的高台，把操作电浆炮的小咕噜解决，拆下电浆炮迎敌。

乘电梯来到公路。接下来将是游戏中最为刺激的一段旅程。ROOKIE和BUCK坐上疣猪号为DARE驾驶的装甲车护航。沿路的敌人络绎不绝，不过你只需要驾驶好疣猪号，其余的都交给神枪手BUCK就行了。在几道关卡处，可以更换到配备有镭射炮的疣猪号和天蝎坦克，这无疑将使战斗变得更为激烈，同时还能见识到BUCK用镭射一炮一个把妖姬号打下来的神技。途中我们会见到圣甲虫号，没事，它只不过是路过的。一段不短的行程过后，从尽头的通道下去。

我们必须等魅影号赶来救援前，保护好工程师。最终防御战，各种鬼面兽、猎人、豺狼都会出场，在这四面都是掩体的地方，过关应该不是什么难事。最好从开始出现的几个鬼面兽手中夺取燃料枪，用来对付猎人是再好不过了。在K完最后一个鬼面兽队长后，友军的魅影号赶到，而星盟舰队也通过异次元通道抵达了地球，准备对城市发动地毯式攻击。危机关头，魅影号载着众人及时逃离了城市。

BUCK：能说什么呢……今晚真是精彩。

魅影号上……

ROMEO指着工程师："我们拼死拼活就是为了这个？"

BUCK："那东西很重要，它有很多资讯。对了，MICKEY？我要派一个很特别的副驾驶过去。"

MICKEY："拜托！我不要那东西来啦！"

BUCK："它不会咬人，而且它比你还厉害，有办法发出讯号让那些战舰不再追我们。"

"他们应该没时间理我们了。"DARE悲伤地望着远处城市上空的战舰。"他们似乎找到要找的东西了。"

BUCK："那你呢？我们呢……？"

DARE："先打赢这场仗……再来问我那个问题。"

—终—

录音日志收集

全30段事件录音收集地图位置全面公开

在ROOKIE作战的城市内，可以从一些终端机处下载到录音日志。比较人性化的一点是，几乎所有的下载点都会有明显的提示。比如写有“KEEP LEFT”、“KEEP RIGHT”或者“LOOK OUT”的标牌，以及响着警笛的警车，不断闪烁着车灯的汽车等等，这些都说明附近就存在下载点，尤其需要注意。本作中的录音收集可以说是对较短流程的一种弥补，同时也是对剧情的一种补充。

地图西南方第八区锁住的门前

地图西面角落，第八区，警车附近，有LOOK OUT提示

地图西北第八区内，在前往第五区的门口，天桥2F

地图西北角第五区，警车附近

奇智哥大道西面第六区2F

第四区，奇智哥大道南面大门口

第四区，奇智哥大道以北大门口

第三区，新蒙巴萨警察总部东面锁住的大门处

地图东北方，第0区警车附近

第三区，新蒙巴萨警察总部东北不远处

第三区，新蒙巴萨警察总部南面大门处，安全门进入

奇智哥大道西南方第六区 备援快取附近

奇智哥大道西南第六区，两个猎人附近

地图南面第八区，中央的圆顶建筑内

地图南面第八区锁住的大门口，安全门内

地图西北方，第八区内，坡道上部

地图东南方大门口，从箱子上跳到旁边的房子二层

ONI第一区锁住大门口的房间内

ONI第一区西南第七区2F平台的血罐处

奇智哥大道西南方第六区 备援快取附近

地图东北方第三区内锁住的大门口

奇科旺地铁站南面第0区三楼

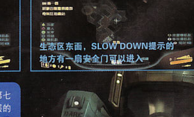
第三区，新蒙巴萨警察总部东南不远处的路口

地图西南角，警车附近的安全门内

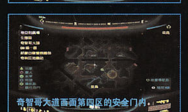
第三区，新蒙巴萨警察总部南面锁住的门附近

地图西北角地下通道的警车附近

奇智哥大道西面第四区内

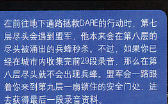


生态区东面，SLOW DOWN提示的地方有一扇安全门可以进入



奇智哥大道西面第四区的安全门内





在前往地下通路拯救DARE的行动时，第七层尽头会遇到盟军，他本来会在第八层的尽头被涌出的兵蜂秒杀。不过，如果你已经在城市内收集完前29段录音，那么在第八层尽头就不会出现兵蜂。盟军会一路跟着你来到第九层一扇锁住的安全门处，进去获得最后一段录音资料。

豪华客轮变成了死亡之舟！

虫毒是古代的一种咒术，在壶中放入蜈蚣、蝎子等数种毒虫，不给它们食物直接埋入地中，一个月后，壶中仅剩下一只毒虫，其它的毒物已经全部被它吃掉，它的毒没有任何解毒剂能够治疗。并且，这最后一只毒虫，是为了毒杀人而准备的。如果有人被放入这可怕的壶之中会怎么样呢？

第一章

故事梗概：金田一和美雪打工的这艘船是太平洋观光油轮“**ルナ**（露娜）”号，他们的工作是辅佐厨房，也就是服务生。而且，一等舱客人共有8名，由32名服务员为他们服务，1位客人要使唤4个人，真是让人不能理解。

船上举行了渡海集团的遗产会议，这就是本次航海的目的，明智警官担任春奈的保护人，本来是来送行的**フミ**也成了乘客，金田一隐隐感到一丝不安。

“**ルナ**（露娜）”号上静的吓人，早上6点半，**フミ**被**ジュリ**—叫到了4F的舞厅，在那里，二人看到了倒挂着的**ンバギ**的尸体，蒙着眼睛、被绳子吊着悄悄地死去……我们被催眠药催眠时，船员突然消失了；“**ルナ**（露娜）”号的船路发生了变更，在剑持大叔的加入下，调查开始了，**ンバギ**坠落的顶甲板变成了禁区，调查中发现了很多疑点，但是还需要更多的证据。



金田一开始介入**ンバギ**之死的调查，从**ジュリ**—处得知，船开始转向往东驶去，在**ンバギ**的房间发现了别人的指纹，船员中似乎流行着恐怖的赌博，得到了神秘的笔记本碎片，在推委给**ファンネル**的废纸篓里发现了新的线索。

流程攻略：观看剧情，可以依次得到（人物情报**ジュリ**—）、（人物情报赤城）、（人物情报凑）、（人物情报**アシュレイ**）、（证据**グリ**—**ン**家的家系图**レベル**1<1级>）、（证据**ロッシニ**家的家系图**レベル**1）、（人物情报**ロミ**）、（证据**コ**—**ヒ**—**レベル**1）。交谈完毕，出现系统选项，可以储存进度并选择行进目的地等。

移动到2F**デッキ**（甲板），选择（证据**コ**—**ヒ**—**レベル**1），移动至2F**レストラン**（餐厅），观看剧情，依次得到（人物情报**ジュリ**—更新）、（人物情报**スカ**—**レット**）、（人物情报**パリス**）、（人物情报**スカ**—**レット**更新）、（人物情报万乗目）、（人物情报**ンバギ**）、（人物情报春奈）、（人物情报锚）、（人物情报**アシュレイ**更新）、（人物情报明智）。

移动至美雪的房间（218），出现问题：为什么大家都使用日语？答案：创业者**が**日本人；出现问题：**あの出来事とは**？答案：**ブリッジの揉め**事；得到（人物情报剑持）、（证据书类**レベル**1）、（证据**ランチボックスレベル**1），移动至**ファンネルの**部屋(204)，得到（人物情报**ファンネル**），证据选择（**ランチボックスレベル**1），得到证据（纸**くずカゴレベル**1），移动至**ノットの**部屋(205)，得到（人物情报**ノット**）、选择证据（书类**レベル**1）、移动至**レストラン**（餐厅）。

移动至**レストラン**（餐厅）、移动美雪的部屋、移动至金田一的部屋。

出现倒挂在半空的男子死在网中。出现问题：**どうする**？答案：A明智**に联络する**。

真相解明问题：1、**ンバギを见て、目につくものは**？答案：点触腹部，得到（证据**ンバギの**纹章**レベル**1），2、**事故だと思える理由は**？答案：点触头部，3、**目隠しが怪しい理由は**？答案：点触**ンバギの**手腕，得到证据（第一**の**事件）；4、**船のどの部分だと思いますか**？答案：点触船最上部，得到（人物情报**ンバギ**更新）。5**どこへいく**？答案：**トップデッキ**；移动至F4（仓库3）、**トップデッキ**（最上部甲板）；（不知道该怎么办的时候，点触IQ）调查圆形排气口、天井中央的舱口、舱口伸出的绳子、绳子尽头的足迹、天井四周、左舷的绿色船灯，得到证据（左舷**の舷灯レベル**1），调查右舷的红色船灯，得到证据（右舷**の舷灯レベル**1）。

观看剧情，得到证据（半圆型**の天井レベル**1），移动至**ンバギの**部屋（3F），展开调查，调查桌子上的玻璃杯，得到证据（**グラスレベル**1），调查垃圾箱，得到证据（破**れた**纸片**レベル**1），调查结束；得到证据（北大西洋航路史**レベル**1），出现问题：**グラスをどうする**？答案：指纹**を采る**（怎样处理玻璃杯？采指纹），得到证据（2**つの**指纹**レベル**1）。

在各人物房间进行对话，搜集不在场证明，能选的问题尽量全部选择，移动到赤城的部屋，（注：最初来时因为是在洗浴中，先去其他房间，然后再回来），移动到**フミの**部屋（2F），移动到船长室(2F)，移动到凑的部屋（2F），得到（人物情报凑更新），移动到**ファンネルの**部屋（2F），得到（人物情报**ファンネル**更新），移动到**ノットの**部屋（2F），得到（人物情报**ノット**更新），移动到**アシュレイの**部屋（3F），移动到**ロミの**部屋（3F），移动到**スカ**—**レットの**部屋（3F），移动到春奈**の**部屋（3F），移动到万乗目**の**部屋（3F），移动到**パリスの**部屋（3F），移动到**ジュリ**—**の**部屋（3F），得到（人物情报**ジュリ**—更新），得到证据（船**の**针路**レベル**1），移动到赤城的部屋(2F)，得到证据（气送管**レベル**1），得到证据（**薄められた酒レベル**1），得到（人物情报赤城更新），全部完毕后前往“金田一の部屋”。

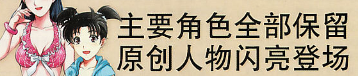
移动到金田一**の**部屋，进行笔记本的复原（LED、GREEN），得到证据（谜**のメモレベル**1）。前往**ファンネルの**部屋，前往船长室，选择证据（谜**のメモレベル**1），得到证据（谜**のメモレベル**2），移动到**ノットの**部屋，选择证据（谜**のメモレベル**2），得到证据（**トップデッキの**赌**けレベル**1），出现问题：怪**しい**奴**とは**？答案：**ファンネル**，出现问题：痕迹**を探す**场所**は**？答案：**リネン室の纸くず**

金田一少年の事件簿
悪魔の殺人航海

本作是以著名人气漫画《金田一少年事件薄》改编而成的推理冒险游戏，收录了漫画原稿中5个章节以上的剧情故事，除了主角金田一**はじめ**（声优：松野太纪）以外，登场的还有金田一的幼时玩伴、美少女七濑美雪（声优：中川亚纪子），以及有警视厅“鬼警部”之称的剑持勇。在案发现场隐藏了大量的线索，玩家可以通过指纹认证和证据匹配等调查方法来找出真相，另外还设置了有趣的拼图和拆炸弹等迷你小游戏。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：金田一少年事件薄——恶魔的杀人航海		2009年9月17日	
	推理解谜	Creative Core	5040日元	日版
	卡带	1人	256Mbit	13岁以上





主要角色全部保留 原创人物闪亮登场



ンバギ
40岁，受ルナ号邀请的客人之一，贸易商人。他的身上有一个神秘的骷髅苹果标记。



ファンネル·ミカエル
32岁，二级航海士，服务态度很恶劣，对赌博很有心得，恶习难改。



金田一はじめ
17岁，不动高校2年级，IQ180的推理天才，名侦探金田一耕助之孙，暑假到油轮上打工。



明智剑悟
28岁，警视厅的天才年轻警探，被社长千金春奈邀请上船，在船上负责春奈的安全。



ノット·チシマ
55岁，ルナ号上的总工程师。对船身的每一个细节都了如指掌，最后揭露了船的真相。



万乗目准
31岁，受到ルナ号邀请的日本医生。他的身上也有一块同样的骷髅标记，非常喜好赌博。



七濑美雪
17岁，不动高校2年级，与金田一はじめ幼时就是好友，并与其一起到油轮上打工。



パリス
30岁，自称是律师，因为某种理由而将大家集结到ルナ号上，实际上真面目非常之邪恶。



赤城广海
19岁，与金田一一样来船上打工，虽然是女侍应生，但是开朗善良，给人的印象非常好。



アシュレイ·オハラ
64岁，グリ—ン家族的管家，负责看护ジュリアス，身手敏捷。



金田一フミ
9岁，金田一的表妹，ジュリアス的网友，也是其幼儿园要好的伙伴，被他邀请上船。



ロミ·ロシツニ
11岁，西班牙少女，与ジュリアス有婚约在先，所以很嫉妒フミ，总是没事找茬吵架。



锚刚造
50岁，ルナ号的船长，金田一耕助的FAN。当知道金田一是耕助之孙后，对其礼遇有加。



スカ—レット·ロッシニ
35岁，妖艳的贵妇人，ロミ的母亲，受邀而来，典型的高傲贵族。



剑持勇
48岁，警视厅刑警，有鬼警部之称，在船偏离航线、向公海驶去前被明智邀上船。



ジュリアス·グリ—ン
10岁，身体瘦弱，グリ—ン家的少主，大家都非常地喜欢他。



凑洋子
29岁，日籍香港人，船上的厨师。对顾客们的要求奉若神明，而对员工却非常的苛刻。



ゼ—ランド春奈
22岁，受到邀请的大海运公司的千金，拜托明智同行保护自己，同时也是公司的秘书。

カゴ，得到证据（くずカゴのメモレベル１），移动到1Fロビ—，真相解明问题：１、死が想定できるほどの危险の证据は？答案：头部外伤；２、どこにぶつけたっていうの？答案：有血迹的绳子；３、网のロ—プが坚くなっていた理由は？答案：缓められていた；４、赌けの证据は？答案：蒙着眼睛；５、证据となる证言は？答案：（トップデッキの赌けレベル１）；６、赌けの相手は？答案：万乘目；７、ンバギは何を见ていたんだ？答案：舷灯(左右均可)；８、ある人物が无意识にくれた物证とは？答案：（纸くずカゴレベル１）；９、情报提供者兼立会人は？答案：ファンネル，得到证据（第一の事件レベル２）。

推理问题解禁房间：Q7（211）、Q15（203）；Q71、72、73（ダンスホ—ル<舞厅>）；Q1（310）、Q21（306）；Q 3(119)Q 4(110)Q42(116)Q43(102)Q63,64(レストラン<餐厅>)；Q54,55(ロミの部屋)Q93,94(赤城の部屋)；Q60,61(サンデッキ<上甲板>)。



第二章

故事梗概：ンバギ的死因已经明了，原来ンバギ与万乘目之间进行了赌博，在认为自己有必胜把握的情况下跳下，结果却因为更换的船灯和网绳而一命呜呼，ファンネル承认为了钱透露过获胜的方法，但是万乘目和ファンネル都否认自己换了船灯以及在绳子上做了手脚。如果二人的话属实，那么犯人一定另有他人，这件事让其他乘客也陷入了不安和焦虑之中，而且，事情还远没有这么简单就结束……

经过改装的古老的船引起两位警官的注意，于是二人进行了详细的调查，就在大家还惊魂未定之际，春奈死在自己房间的浴缸里，就像一朵绽放的玫瑰一样……虽然从春奈手上的伤口和封闭的房间以及大量的负债来看，都认为是自杀，但金田一却执意认为是密室杀人事件。

所有船上有继承资格的人，身上都有骷髅苹果的刺青，他们的辈分则靠骷髅上的叶子来表示。

流程攻略：移动到厨房，与凑会话，移动到レストラン，与赤城と会话，移动到ノットの部屋，与ノット会话，移动到サンデッキ（1F），与美雪会话，得到证据，在各房间询问之后，回到甲板与美雪会话，自动进入剧情，但如若在前往各房间前与美雪对话的话，美雪则会回归自己房间，会出现偷窥洗澡的剧情；前往3F，移动到剑持の部屋，与剑持对话可以玩将棋，移动到明智の部屋与明智对话，移动到パリスの部屋，发现神秘的留言，移动到ロミの部屋，却说希望待会再过来，移动到万乘目の部屋、アシュレイの部屋、スカ—レットの部屋、ジュリ—の部屋、春奈の部屋全部询问完毕后，移动到明智の部屋，谈关于船的改造问题，移动到ロミの部屋，选择いや、それはない，移动到スカ—レットの部屋、ジュリ—の部屋、ロビ—，出现问题：目的地をなぜか知らないフリをしている根据は？答案：ハワイ，真相解明问题：１、发信者を现わしているものは？答案：画面中央の肌色の物体(指)，２、この画面の物体は？答案：指，３、これは谁の指？答案：春奈，４、部屋の位置を示すものは？答案：外面的云，５、客室じゃないのを示しているのは？答案：下方的壁纸。移动到203号室，移动到风吕场（洗澡间），调查船窗、春奈膝盖的刺青、窗下的污渍、浴槽中；移动到203号室内，调查桌子上的茶杯，ティ—カップ（茶杯）指纹采取，移动到金田一の部屋，真相解明问题：１、〈これ〉とは？答案：春奈の携带２、一等船客以外で春奈の居场所を知っていたのは？答案：美雪。

犯人就是你：１、犯人はあんただよ！答案：アシュレイ，２、密室の谜とは？答案：船の侵入ル—ト，３、决定的な证据とは？答案：春奈の携带。

推理问题解禁房间：Q52（1F仓库5）、Q53（1F仓库6）、Q86（108）、Q62（111）、Q41（112）、Q46（120）、Q47（121）、Q48（122）、Q49（123）、Q50（124）、Q45（126）、Q11（206）、Q05（207）、Q28（208）、Q29（209）、Q02（212）、Q09（220）、Q78（105）、Q79（105）、Q57（2F舰桥）、Q58（2F舰桥）、Q59（2F舰桥）、Q68（307）、Q22（308）、Q74（311）。



第三章

故事梗概：在ゼ—ランド、春奈さん被杀害的第二天，剩下的乘客们在餐厅又得到了震惊的消息，这是谁也没有想到的。

由于春奈的死，在遗产分配的问题上对ロミ和スカ—レット母女越来越有利，但是由于グリ—ン家解除了婚约这一有利形势瞬间崩毁，原来二人是同父异母的亲兄妹，从パリス处又得知了另外一个有遗产继承资格的人，与渡海矶松有血缘的另一人是谁呢？

从ノット口中得知，船长被杀了，由于他的行为有很多地方不合常理，所以被暂时监禁起来，最后他说，“命运是可以靠自己改变的”，命运？谁的命运？什么样的命运？

流程攻略：进行一等舱乘客的地毯式搜索：移动到ロミの部屋、スカ—レットの部屋，调查枕头下面，出现问题：读みますか？答案：はい。移动到ロミの部屋，得到证据（ロミのメモレベル２），在看过其他房间后前往404号室，移动到ジュリ—の部屋，调查枕下的书，出现问题：　みますか？答案：はい，得到证据（北の圣地レベル１），得到证据（北大西洋航路レベル１），移动到ロビ—，与剑持和明智对话得到证据（船の针路レベル２），移动到船长室，得到证据（何かの管），

移动到パリスの部屋，调查墙壁上的留言。分别移动到明智の部屋、フミの部屋、ファンネルの部屋、ノットの部屋、赤城の部屋、湊の部屋、剑持の部屋、万乗目の部屋，移动到404号室，出现问题：**どうする**？选择答案：无理**やりみる**、话を闻く、美雪に頼む，得到证据（ロミの纹章）。真相解明问题：1、**これを見て欲しい**，答案：**ンバギの纹章レベル1**；2、杀人现场**でみつかった**纹章，答案：春奈の纹章**レベル2**；3、叶の数は何を表す？答案：代の数；4、**その证据は**？答案：**ロッシニ家**の家系图**レベル1**。（人物情报ロミ）更新、（人物情报ジェリー）更新。移动到スカーレットの部屋，金库的解明：转动金库的按钮，得到证据（家系图**の切れ端**）。移动到**レストラン**（人物情报**ノット**）更新，移动到船长室，调查桌子上的白兰地、船长头部的枪伤、船长的衣服，（人物情报锚）更新，得到证据（第三の事件**レベル1**）。



与全体对话后，调查ノット的房间，移动到厨房，得到证据（**ノットの电话レベル1**），移动到**ファンネルの**部屋，得到证据（**ノットの仕事レベル1**），移动到**レストラン**，得到证据（**船の针路レベル3**），移动到**フミの**部屋、万乗目の部屋、**アシュレイの**部屋、**ジュリーの**部屋、**ロミの**部屋、**スカーレットの**部屋、ロビー，真相解明问题：1、杀害の动机は？答案：（**ノットの电话レベル1**），2、暗示の方法は？答案：（**ノットの仕事レベル1**），移动到**ノットの**部屋，调查只有放着威士忌酒杯的桌子，得到证据（**ウイスキーグラスレベル1**）和证据（**消えたボトルレベル1**），调查传声管，得到证据（何かの管**レベル2**），调查墙上的照片、调查床边的方果，得到证据（北极一人旅），移动到**ジュリーの部屋**。

出现问题：何を突き付ける？答案：（北极一人旅**レベル1**），同じ著者の本とは？答案：北の圣地**レベル1**，移动到**ロビー**，真相解明问题：1、**おかしな**痕迹**とは**？答案：桌子上的酒杯痕迹，2、**あれってもしかして**，答案：**ノット**の电话**レベル1**，3、声を伝えていたものは？答案：传声管，4、**ノットの部屋**の构造とは，答案：半圆型の天井，5、气になった物ってこれか？答案：北极一人旅**レベル1**，6、（**あれ**）とは？答案：空に浮かんだ月。

推理问题解禁房间：Q77（114）、Q44（118）、Q24（401）、Q30（402）、Q51（403）、Q40（405）、Q27（406）、Q70（407）、Q06（408）、Q84（409）、Q31（411）、Q32（412）、Q10（414）、Q26（415）、Q12（416）、Q33（4F仓库1）、Q34（4F仓库2）、Q25（4F仓库3）、Q69（4Fリネン室）、Q85（410）。



第四章

故事梗概：白色的豪华游轮逐渐变成了装满虫毒的杀戮之棺，原本以为是同族人为了渡海矶松的遗产而进行的争斗，没想到现在连没有关系的人也被卷入进去，利用声音的暗示，操纵**ノット**杀人，可能很早之前他就已经接受了别人的暗示了，这个人是谁呢？这艘船将要驶向何处？传说中的圣地又是什么地方？满月……大潮之日将近。

アシュレイ从高处坠落而死，死的非常古怪，而且手里还拿着一把像是特工人员用的小刀，而这艘游轮居然是客船改装的军舰，这艘被称为通商破坏舰的军舰主要是捕捉敌方的商船，用海盗行为来积累财富……

从赤城口中得知，这艘船和另一艘姐妹舰星影，在二战时是专门打劫敌国商船的姐妹舰；而说起赤城的身世更是离奇，赤城的母亲和祖母原本是渡海矶松的妻女，渡海在10岁左右的时候认识了赤城的祖母并最后与之结婚，不过渡海是个有野心的家伙，他通过利用自己的血缘来控制世界各地的船运集团，赤城家的船运公司是被渡海第一个利用的工具；当有人密告说赤城母女要背叛渡海的时候，他不问缘由就对这祖孙三人展开追杀，年幼的赤城奇迹般的躲过一劫，现在她脑中的念头只有复仇。

流程攻略：选择春奈杀害**の犯人を**拘束、船长杀害**の黒幕を搜す、船底を搜索する**。移动至**ファンネルの部屋**（204）、**湊の部屋**（211）、**赤城の部屋**（214）、**スカーレットの部屋**（316）、明智**の部屋**（317）、万乗目**の部屋**（320），将出现的选项全选，移动至剑持**の部屋**（322）、**ファンネルの部屋**（204）。

移动到1F**サンデッキ**（上甲板），使用触笔触碰右手武器、左手、脸、腹部、碎片、脚、地板、地板的沟，真相解明问题：1、**アシュレイの**死因**は**？答案：转落**による**打扑死，2、转落**が**有力**な要因は**？用触笔触碰（地板的沟），3、沟**はどうなる**？答案：**横にスライドする**，4、**塔の**正体**は**？炮身，5、**高い所から落ちた证据は**？用触笔触碰（脚），6、一般人**が持たない物とは**？用触笔触碰（武器），7、何の位置？用触笔触碰（玻璃碎片）。展开剧情，移动到1F**サンデッキ**（甲板）、2F**レストラン**、2F赤城**の部屋**（214）、2F**フミの部屋**（216）、3F**ロミの部屋**（314）、3F**ジュリーの部屋**（315）、3F**スカーレットの部屋**（316）、3F万乗目**の**部屋（320）、2F**レストラン**。复原眼镜，选择（**逆さにして読む**），移动到2F赤城**の**部屋（214），点触女仆服、椅子、传声管，移动到2F**レストラン**、1F**サンデッキ**，点触炮台、开关、送气管、木材、折断的木材。真相解明问题：1、犯人**は、あんただよ**！答案：赤城，2、赤城**が**犯人**だという**证据**は**？选择证据（**ガラス片**），3、60cm**の**穴**は**？答案：炮身，4、何**で首を**绞**めた**？选择证据（污**れた**帽子**のヒモ**），5、**ある物とは**…答案：选择证据（**メイド**服），6、**どうやって**炮身**を上げた**？答案：气送管**を使って**，7、**なぜ人影は回っていた**？答案：**ヒモがよじってあった**。

推理问题解禁房间：Q56（2F仓库4）、Q95（201）、Q92（210）、Q80（215）、Q08（219）、Q13（221）、Q16（301）、Q96（202）、Q97（202）、Q87（2F厨房）、Q88（2F厨房）、Q75（321）、Q76（321）、Q14（101）、Q35（103）、Q36（104）、Q37（106）、Q89（125）、Q90（125）、Q91（125）。



第五章

故事梗概：杀死**アシュレイ**的犯人是赤城，利用**ノット**杀死船长，春奈、**ンバギ**的死，这些都与赤城有关，对**ンバギ**、春奈、锚实施报复，这就是赤城的目的。说明真相的赤城，在船内安放好炸弹以后，利用救生艇向“圣地”岩礁驶去……而这艘船已经到达它的目的地。

与金田一和明智料想的一样，假面人果然就是幕后的操纵者，地狱的傀儡师、高远遥一……赤城、渡海矶松的关系，正妻**トヨ**和**ンバギ**、春奈以及锚的关系也完全明朗，一定要尽早将炸弹拆除，将孩子们救出来。

在所有的炸弹被拆除之后，露娜号的姐妹舰——海贼船“星影”浮出了水面，高远遥一当然不会放走赤城，随着露娜号上大炮的轰鸣，星影被轰的粉碎，还没等金田一和美雪进行阻止，高远就称作救生船逃走了，看着火光熊熊的星影，金田一和美雪想起初登船时那个善良的赤城，赤城和以前积累的海贼财宝一起沉入了海底。

流程攻略：移动到**ロビー**，出现问题：**どこに向かって话す**？答案：点触柱子上面的壶，（人物情报**パリスレベル2**）更新，移动到**ノットの部屋**，发现炸弹，迷你游戏拆除炸弹，没有难度、非常简单。真相解明问题：1、放射线**を出しそうな物とは**？答案：**トップデッキにある**绿色**の**左舷灯，2、绿色**の证据**品**は**？答案：绿**の**粉末**レベル1**。移动到赤城**の部屋**，出现问题：**どこが怪しい**？答案：画面右**の**金属管(送气管)，得到证据（**赤のガラス片レベル1**），得到证据（黄色**のガラス片レベル1**），得到证据（**绿のガラス片レベル1**），移动到115号室，移动到地下1，发现一枚炸弹，解除后发现一枚残片（注：这里的炸弹通过障碍物间的空隙来拆除），发现3枚残片，从楼梯移动到地下2层，发现炸弹和**フミ**，解除炸弹后，陷入**フミ**的回忆，（这里的炸弹通过切换开关可以轻松解除），发现1枚残片，找到5枚残片的话就可以推动剧情向前了，选择所有选项，进行残片的复原，这里也很简单，不过注意残片的使用，因为以后还要用到，一直向右，发现**スカーレット**，（人物情报**ロミ**）**レベル**5发现炸弹和**ロミ**，采用左下——右下——中央——左上的顺序拆除炸弹，注意使用切换键，从最下方慢慢向上移动然后注意，发现两枚碎片后，与之前剩余的部分合成，复原骷髅苹果。找到左边黑影处的梯子，选择所有选项后，进入最后的解谜。真相解明问题：1、绿**はどんな**意味？答案：左；2、矶松**の**爱**したものは**？答案：船；3、船名**に付く**8**けたの**数字**とは**？答案：进水**から**引退；4、**この本の名前**、历史**っぽいな**……答案：（北大西洋航路史**レベル1**）（选择所有的选项）5、**これを使うんじゃないかな**……答案：（**赤のガラス片レベル1**），6、「Q?M」…何**のイニシャルだろ**？答案：船的略称。金库的密码：Queen Mary 1936～1967，这时会出现左右两个密码锁，输入的方法是先往左转，转到密码时停住，再往右转，转到下一个密码后再往左转，全部对上密码后上面的密码灯会闪亮，如果输入错误的话，可以点右下角的重置键重新输入密码。出现问题：**どうする**？答案：**入れる**；**どこに**？答案：气送管。进入结局剧情画面。

金田一
捜査資料【第一の事件】
を入手しました

推理问题解禁房间：Q98（1F仓库）、Q38（107）、Q39（109）、Q17（302）、Q18（303）、Q19（304）、Q20（305）、Q23（309）、Q99（117）、Q100（117）。

玩后感：作为金田一系列的解谜游戏，本作不光只是观看剧情，还加入了拼图和拆除炸弹等迷你游戏，不光有扑朔迷离的剧情，而且还加入了动作要素；而且在一周目之后，可以在开始菜单中选择日本的将棋游戏，与NPC对弈；游戏中的剧情完全选自漫画原作，并没有原创之处，比较可惜，不过游戏中的剧情文字并不累赘，点到而止，节奏很适中。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：俩琢磨

●最近特别留意了一下，发现家附近的煎饼摊基本上被山东大煎饼给霸占了，北京口味的煎饼基本上找不到了。这山东煎饼（我是不知道这是不是真的来自山东的煎饼，反正卖的人是这么说的，而且人家也是老实人）无论做法和口味都与北京煎饼不同，按理说不应该把后者挤的没市场，而且我还是很喜欢北京口味的。后来一琢磨，哼是跟价格有点关系吧。现在好歹买个煎饼也得花三元，加个鹌鹑蛋大小的鸡蛋（你说这鸡蛋的个头怎么就这么大点，估计都是营养不良型的）就要三块五了。一煎饼，这价位——贵。山东煎饼起码在视觉效果上占了上风，起码人家那成品的个头就大，感觉就值。看来北京煎饼想要继续生存，得在外形上下点功夫了，老是这样算计可真没戏唱了。

●又国庆，要说我们的生活真是不错了，放假真是多，把双休日都算上，一年满打满算休息三个月不在话下。不过我怎么还觉得休息都不够呢？后来一琢磨，敢情大多数人上一天班的精力消耗休息三天都缓不回来。大概这就是症结所在。



PERFECT：最近很平静



一直期待TGS的同学们，在网络上准备狂喷爆炸新闻的诸位……TGS估计又让你们失望了，本来就没有什么吗，当然各种游戏资讯是更新了一大把，但是爆炸新闻还是要保留给E3的，这已经是惯例了。不过对于七耀同学来说，战国3延期到12月的消息算大事件了，因为无双和FF13都是他打赌要第一时间完美攻略的，这回时间撞车，相信取舍会很痛苦。

曾经的最爱邪恶力量重新开播了，本人只看了第一集就决定告别这种吊胃口行为，还是等攒多了一次性过瘾比较符合我的性子。很同情真正的美剧FAN，一季一季地苦追，还要冒着像越狱一样烂尾的风险，前车之鉴啊。



猴子：又听到久违的战车恰恰



最近没钱买游戏机，只好摆弄那台来自动心的二手Wii。因为我玩游戏怀旧情结严重，所以模拟器啊VC啊装了一大堆，因此在单位经常被说“没有任何意义”的人。哎，我本来就是这么没出息的人，怀旧毕竟不是错啊。还记得去年10月的时候买了一台SS，今年4月又买了PS，以后买啥呢？N64？DC？还是在年底之前把PC换了吧。

在Wii上虽然有很多VC游戏，但是中文版是没有的。所以非官方的模拟器也是很有必要玩一玩的。这两天在玩FC模拟器的《重装机兵》，登时回到12年前中学时代的那个春节，那彻夜不停游戏的感觉，太给劲了！可惜时间不是很多，用了3天才打到大象那里，正在为是否换乘那辆底盘超重的坦克（第四辆）而纠结。反正救护车上已经开了主炮和副炮的洞，还是开救护车吧。



翅膀：无聊啊，无聊死了

最近的生活可谓一片空白，连玩游戏的心情都淡了许多，有时想到玩游戏究竟是为了什么，到底有什么意义，可转念一想，人活着是为了什么，活着到底有什么意义，突然一下就释怀了，人活着不就是为了追求快乐吗，玩游戏就是寻求快乐的一种方式，只要游戏能让自己觉得快乐，就足够了，这比整天无所事事打发时间有意思得多。

闲暇时间恶补了《冥王神话LC》的漫画，虽然不再是车田正美的画风，但那种别样式的唯美还是很不错的，看腻了原来的不死小强，再看看这次十二黄金+教皇兄弟的精彩演出，实在是爽得不得了，这才是黄金应有的风范嘛。不过话说回来，动画版的播出速度也太慢了。

《怪物猎人3》有点不想玩了，这种积攒经验值升HR的模式简直就是对时间的刻意摧残，再加上这代的游戏内容着实不多，每次都是重复一遍又一遍的任务，确实有些腻了。看来再好的佳肴吃多了也会反胃的啊。



七曜：战国无双3武将迷你人偶公布！

早在KOEI公布《战国无双3》限定版珍宝盒的时候，看见里面的内容写着附送“甲斐姬迷你人偶”，就猜想《战国无双3》会不会也发售武将迷你人偶，因为之前作品的珍宝盒附送的都是等身人偶。果不其然，刚过几天《战国无双3》的武将迷你人偶公布，并定于12月7日发售。这次和之前三国系列一样，也是第一弹也是12名武将，目前公布了9名，个人估计剩下的3名当中会有一个隐藏版。值得一提的是阿市，从人偶的效果图上可以看出她又长大了，武器也由剑玉换成了圈刃（类似呼啦圈），另外这套人偶里也有《战国无双3》珍宝盒里的甲斐姬，但两者的颜色不一样，单买版里是1P服装，而限定版里却是2P服装。





蔬菜汁：昨天、今天和明天

季节更替之际最容易得病，这话说的一点儿也不错，以我为中心半径2米的范围之内就有三个感冒患者（包括我在内）。

每天下班回家时，必经过一小片绿地，有很多大妈来这里遛狗，好不热闹。所以每经过此地，心情一定大为振奋。不知道为什么，就是特别喜欢小狗，赶明儿咱条件好了一定养一只。如果养的话，就来一只拉布拉多吧，还是导盲犬最乖了，嗯，不能想，一想心里就痒痒的，以后再说吧。

在好心肠的零羽的帮助下，终于玩到了传说中的DQ9，游戏的片头动画真是华丽。不过，玩了一小会儿，还是不能进入状态。还是玩我的高级战争吧，哇卡卡卡卡。

我一直以为，喜欢玩游戏的家伙必然会喜欢游戏改编的漫画，可是《怪物猎人》却是例外，编辑部的人似乎一大票都喜欢玩《怪物猎人》，但是却很少有人看真岛浩的《怪物猎人》漫画，想一想，也有一点道理倒是。

《银魂》的空知大叔！说你呢！偷懒的不要！乖乖地干活！



北斗：马桶座圣斗士

期盼许久的十一长假，却因为众所周知的原因，导致这边无论是出去还是回来都极为不方便，想想都觉得累。或许久违的睡睡懒觉，在家里宅上几天也是个不错的选择？

DS复刻版的《口袋妖怪 心金/魂银》，素质一如既往的高，只是对我的吸引力反而不如沙加2大。PM系列自己一直是每作必玩，莫非是终于疲呢？

白河攀岩，刷了两天5.8、5.9之后，终于死磕5.10a的“志愿者”成功。虽然是顶绳吧，不过对于像这样的新人来说，已经非常满足了。

小沛新买的索尼W202看得我很是心动，戴着很方便也够酷，虽然价格贵了不止一点，还是准备一咬牙一跺脚购入，不过据反应还是准备等防汗改进版。



小沛：为了PS3开始攒钱！

●为什么突然想买PS3？因为可以很方便地和别人在网上对战《铁拳6》，因为老婆觉得《EyePet》很可爱，因为《战神1+2》和《战神3》实在很有吸引力，因为它可以当蓝光播放器，因为它体积变小了……

●和老婆一起看了《建国大业》，因为是半价一共花了60元，于是非常感慨：这绝对是最便宜的电影！以往的片子也就三、四个明星，两人的票价120左右，等于看每个明星要花费大约40！这次可好，每个3毛4分，值！

●今年的东京电玩展以迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当仁不让世界充满爱你没商量之势折腾了我们好几天。光盘里的新作视频等相关节目内容居然有50个左右！于是我们开始筛选，并且还进行了光盘栏目界面的美化！快累死了！大家一定记得捧场啊！



每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

10月是个好月份，每年一到这个季节就会有无数游戏大作滚滚而来，年底游戏狂潮就从这里开始。可以看看，从国庆节十月一开始，《忍龙Σ2》、《无双MRS》、PSP《GT赛车》、《蓝龙》、《闪电十一人》、《真女神转生SJ》、《神秘海域2》、《寂静岭》、《超时空要塞》……光上半月就有如此多的新游戏发售，再加上一些不错的二线游戏，就算把人劈成三份也不可能玩得过来。这也难怪，刚刚过去的TGS让日厂们好好宣传了一把，接下来的收获季节自然要大卖特卖一番了。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	★忍者龙剑传Σ2	ACT	TECMO
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
1	三重宇宙	RPG	Gust
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
15	安恰提德 黄金刃与消失的船团	ACT	SCE
13	★神秘海域2	ACT	SCEA
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	天神下凡	ACT	Ubisoft

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART
1	真三国无双 联合突击 Special	ACT	KOEI
6	阿尔法协议	ARPG	SEGA
6	NBA 2K10	SPT	2K Sports
20	FIFA足球2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	求生之路2	FPS	Valve
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	Wii Fit PLUS	ETC	任天堂
1	Hula Wii 快乐地来跳草裙舞吧！	ETC	任天堂
8	瓦尔哈拉骑士 艾尔德鲁传奇	ARPG	MMV
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
15	大神	ACT	CAPCOM
20	FIFA足球2010	SPT	EA
29	★超级机器人大战NEO	SRPG	NBGI
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
10	使命召唤4 现代战争	FPS	Activision
17	★生化危机 黑暗历代记	FPS	CAPCOM
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE・ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	Takaratomy

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	扫除战队 清洁管理人H	ACT	Idea Factory
1	真・翡翠之霖 绯色的欠片 2碟装	AVG	Idea Factory
1	绯色的欠片 爱藏版	AVG	Idea Factory
1	女主角卡凯拉 新玉依姬传承	AVG	Idea Factory
1	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
13	寂静岭 破碎的记忆	ACT	KONAMI
22	FIFA10	SPT	EA
29	你也来当声优吧！	AVG	Gunghoworks
29	战国姬 在战国乱世起舞的少女们	SLG	IDEA FACTORY
11月			
3	实况足球2010	SPT	KONAMI

日期	游戏名	类型	厂商
19	世界最强银星围棋讲座	ETC	银星日本

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	★蓝龙 异界的巨兽	RPG	NBGI
1	闪电十一人2 威胁的侵略者 火	RPG	LEVEL5
1	闪电十一人2 威胁的侵略者 冰	RPG	LEVEL5
8	★真・女神转生STRANGE JOURNEY	RPG	ATLUS
13	马里奥索尼克 携手冬季奥运会	SPT	SEGA
13	野兽家园	ACT	Amaze
15	少年Sunday&少年Magazine 白色漫画	RPG	KONAMI
15	想要告诉你 培育回忆	AVG	NBGI
15	古代汉语DS	ETC	IE
15	数学大师DS	ETC	IE
20	FIFA足球2010	SPT	EA
20	漫画英雄 超级英雄小队	ACT	THQ
22	超恐怖话题DS 青之章	AVG	ALCHEMIST
22	元素猎人	AVG	NBGI
22	符文工房3	AVG	MMV
26	战斗幻想 火焰山的魔法师	RPG	Aspyr Media
27	魔法门 英雄之争	SRPG	Ubisoft
29	★光之4战士	RPG	SQUARE・ENIX
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
5	召唤之夜 Tears Crown	RPG	NBGI
5	樱花笔记 与现在连系的未来	ACT	MMV
10	使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	哆啦A梦棒球2	SPT	NBGI
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5
26	料理妈妈3	ETC	TAITO
26	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗！	AVG	Russell
12月			
3	公主联盟 圣剑武勇传	SLG	ATLUS
7	★赛尔达传说 灵魂轨迹	ARPG	任天堂
10	极限脱出 9小时9人9扇门	AVG	Spike
22	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	Gust

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
10月			
1	★GT赛车	RAC	SCE
1	大众的爽快	SPT	SCE
1	超时空要塞 终级边境	ACT	NBGI
8	铁臂阿童木	ACT	D3 Publisher
8	NBA 2K10	SPT	2K Sports
13	寂静岭 破碎的记忆	ACT	KONAMI
15	不死骑士	ACT	TECMO
15	钢之炼金术师 托付身后之人	ACT	NBGI
20	横行霸道 血战唐人街	ACT	Rockstar Games
20	FIFA足球2010	SPT	EA
20	漫画英雄 超级英雄小队	ACT	THQ
22	真・三国无双5 Special	ACT	KOEI
22	在遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	AVG	KOEI
22	安迪弗纳的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	RPG	日本一
29	剑斗士 开始角斗	ACT	ACQUIRE
11月			
1	女神异闻录3 携带版	ARPG	ATLUS
1	乐克乐克 午夜嘉年华	ACT	SCE
1	迪斯凯亚 无限循环	AVG	日本一
3	★铁拳6	FTG	NBGI
3	星球大战前线 精英舰队	ACT	LucasArts
9	装甲核心 寂静前线 携带版	ACT	FromSoftware
12	露娜 银星协奏曲	RPG	Game Arts
12	Battle Spirits 辉石之霸者	TAB	NBGI
12	神眷之力	RPG	ATLUS
19	EXORSISTER	ACT	D3 Publisher
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	光之圣女传说	SRPG	日本一
26	寒蝉黎明 携带版	ACT	ALCHEMIST
26	L的季节2 无形的记忆	AVG	5pb.
26	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
12月			
3	★梦幻之星 携带版2	ARPG	SEGA
10	风云新撰组 幕末传 携带版	ACT	FromSoftware
17	女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
24	幸运星 网络偶像大师	SLG	角川书店

PS3【神秘海域2】

这可算是近期PS3大作潮中最重头的一款，今年举办的众多展会中已经包揽了大批奖项。开发商顽皮狗给本作下的定义是"40%的解谜+60%的动作+100%的顶级体验"，比前作更加宏大的场景、更加直观的视觉感受，让每一个上手的玩家都能倾心体验。在全新的旅程中，我们的德雷克船长将把他的脚步伸向世界各地的奇山妙谷，探索他想知道的一切。白雪皑皑的西藏高原，船长将在严寒绝地中迈起脚步，利用石阶、绳索等一切可以利用的工具不断攀登前进。



NDS【闪电十一人2】

LEVEL5的卡通足球游戏《闪电十一人》随动画版热播的风潮推出了第二作。正如本作的副标题《威胁的侵略者》，我们的足球少年们这次的对手是来自外星球的足球高手——宇宙异形学园，面对对方嚣张的气焰，少年们奋起反抗，誓要保护地球，击败外星侵略者。玩家们需要征战全日本，一边追寻外星球队的踪迹，一边进行各种比赛锻炼队伍，并寻找强力球员加盟增强队伍实力。本作中可以收得的球员数量在1500人以上，还包括动画版中的人气角色。



PSP【寂静岭 破碎的记忆】

虽然KONAMI已经宣布取消本作日版的发售，但欧美版依然会如期上市。正如所知，本作是PS初代《寂静岭》的重制版，人物、背景、世界观均沿用自原作，不过厂商为了增强游戏的新鲜感，故事情节的安排、对话内容等都将重新编排演绎，玩过原作的粉丝们会体验到不同的感受。根据官方的解释，本作新增了一个名为"灵魂轮廓"的系统，它将根据玩家在游戏中的表现，对视觉表现进行修正。比如玩家前一个区域选择了一个对话，下一个场景中画面就会闪现不同的效果。



没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.6

最近LIVE好玩的新游戏着实不多，有的也是一些知名度不高的欧美游戏，好在不少经典游戏耐玩度都非常高，即使过了这么长时间依然乐趣无穷，《求生之路》的对抗、《战争机器2》的持久战、《使命召唤》、《战地1943》，都是百玩不腻的，对了还有Wii的《怪物猎人3》，还真是玩不过来呢。□责编/翅膀

怪物猎人3 找队友、刷装备、购物杀怪

上街打野战时最好找HR和自己差不多的，星级和自己相同的，所谓星级就是开下一个星级任务达到的HR，1-8、9-17、18-30、31-39、40-50、51以上。相同HR级别的人互联才会开心，因为大家想打的任务都差不多的，不然很难玩到一起。

关于装备，没有必要为了顾及上位而不去做下位的，因为本作上位装备和下位的相比，性能提升并不明显，下位装备强化后可以追加上位材料升级成上位防御力，而镶嵌孔、技能点都半斤八两，有些上位的还不如下位的，在搭配技能方面，经常需要上下位混配，所以，下位装备想造的就造，想强化的就强化，不用担心以后用不着。

线上商店卖的东西和交换所可交换的物品有一定浮动性。每次期间限定任务更新时会追加素材玉、生肉、爆药和金镐金虫网；峰山龙来袭的沙暴天气时，素材屋会有雷光虫卖；每到周末时，交换所可以换到蜘蛛网。这些东西都相当有用，遇上了建议砸锅卖铁买上一兜子备用。另外，武器工房的箱子处也是可以换装备的，不必回家换，这个有人估计还不知道。

到了上位，做任务时最好随身带满大便玉，因为恐暴龙随时会乱入，这东西和任务怪搅在一起可不是好玩的，弄不好被它吃掉还会任务失败。一旦碰上就对它扔大便，赶走了事。同时出两只怪物的任务用大便玉也能赶走其中一只，避免混战。

XBLA游戏推荐 ——《灵魂能力》

这是NBGI于去年在LIVE上推出的游戏，相信不少人都已经下载收藏。想当年《FAMI通》给这款游戏40分满分的时候，DC玩家都把本作视为珍宝一样，如今，只需花费800点即可将其收入自己的硬盘中。

承袭自经典，这款移植版并非完全移植，不仅解析度提高到了1080P，就连游戏画面的人物建模都重新修饰了一番，变得相当精细，虽然比不上《灵魂能力4》的级别，但也达到了X360初期的画面水准，看者相当舒服。游戏收录了原DC版的主要模式，并支持线上排行榜，不过，XBLA版也删除了一些内容，如片头动画、任务战斗，并且不支持手柄震动和线上对战，不能不说是个遗憾。



求生之路 如何扮演一名出色的BOSS？

TANK的出现规律和位置关系

对抗中TANK出现与否，出现在什么地方都是随机的，不过出现一次后，轮到另一方操作幸存者时也会在相同地方出现TANK，也就是说双方的机会是平等的，先使用TANK把对方全灭的一方，下一轮就要迎接另一方的复仇之战。

TANK的控制权并不是随机的，一般来说，团队中给予幸存者最多伤害的人会优先控制TANK，但如果最近几次重生发挥不好的话，系统就会把这个优先权让给发挥好的，这和其他三种感染者的重生规律相似。比如，你在这一局发挥很好，一直在控制BOOMER，对幸存者造成了1000点伤害，TANK出现是就会由你控制；但如果你一开局发挥很好，分数一直领先其他人，但在TANK出现前的一段时间发挥糟糕，基本没有伤害到对手，另外一名队友却大开杀戒，分数扶摇直上，即使你的分数依然领先那名队友，TANK出现时也会轮到人家来控制。所以，我们可以这样设想，感染者的重生规律是以短期内分数的增加量为准的，发挥状态越好，能控制的感染者越好。

TANK的出现时机和幸存者走到一定的"点"有关，当幸存者一方越过地图的一定位置线后，TANK就会出现。注意这个位置线不仅包含水平位置，也包括上下纵向位置，比如楼下和楼上，下水道下边和下水道上边，这种位置关系在医院、地铁、大楼内最常见。所以有时一方上二楼引出TANK，换到另一方却在一楼就把TANK引出，就是这个道理，灵活运用这个规则可以在更有利的地形对抗TANK。

TANK的杀人技巧

首先要明白，TANK不是刀枪不入的高达，5000点的体力在突击步枪和连发霰弹的集中火力下很快就会耗尽死亡，被燃烧瓶烧着会死得更快，所以轮到自己控制TANK的时候，要考虑好用什么方法来进攻。

直接猪突猛进自然是最简单的方法，只要你的网速够好，反映够快，见到人就打应该没什么问题，但对高手和网速比你好的人来说这种方法很吃亏，有经验的人会很灵活的跟你兜圈子，而且由于网速的差别，你挥出的拳头即使近在咫尺也经常会打不到人（因为在对方看来你还离得八仗远）。有效办法是利用场地中的各种"武器"，比如箱子、汽车、起重机等，把这些东西用拳头打出去就是一颗致明的炮弹，射程远范围大，只要命中就会无视剩余体力让对方直接倒地，而且还能攻击倒地的人，打中三次即会将其快速杀死，遇到高手即使无法将其团灭也能有效削减其有生力量。

扔石头是TANK不可忽视的能力，千万不要小看这个，在场地宽阔和高低差明显的场地用石头玩远程射击战非常有效。在举起石头还未扔出的准备动作中可以用右摇杆移动准星瞄准，注意提前量和抛物线问题，扔出去的石头有效范围是很大的，要打中人难度不大。只要能不断打中人，随便藏多长时间都行，所以藏在一些杂草丛中、屋顶上、树林中玩扔石头非常轻松愉快，比如"死亡机场"第三关的楼房区，就可躲在楼上朝下扔石头，居高临下命中率高，也不容易被对方反击。

反过来，幸存者对付TANK战术就简单多了，就是燃烧，用燃烧瓶让TANK着火，只要火苗一起，TANK就不能悠然自得的在远处扔石头了，只能被迫冲上来打人，兜几个圈子就能把TANK耗死。因此听到TANK出现的音乐，就拿出燃烧瓶主动上去找TANK，朝它脚下一扔，之后随便怎么样都可以了。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

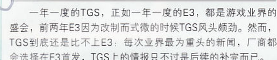
本期问题：本届TGS的感受和印象是？
本期问题策划：河北 小国庆

华丽，但缺少话题 BY:风林

TGS上出展的游戏确实够多了，不过给我最大的感受却是“没什么新东西”，毕竟参展的游戏基本都在展前有所了解，展会纯粹成了一个试玩场、演示台。玩家云集于此是要鉴别一下自己期待的游戏到底是不是真的值得掏钱，然后再凑热闹瞧瞧别的。任天堂不来，估计也是看透这点了。与E3的新硬件、新性能、新游戏的曝料程度相比，TGS确实是小儿科。不过，这并不妨碍TGS的好玩，TGS依旧是个游戏盛会，真正的游戏盛会。本届让本胖感受较明显的是“PS家族的确在努力”，尤其是PSP方面，大作太多了，相反NDS的新作方面就逊色不少。或许明年随着《怪物猎人3携带版》的带动，PSP+PSPGO向NDSL+NDSi发起冲击将成为两大掌机间的最猛烈碰撞。当然，360也有不错的表现，但本届TGS依旧让我感觉是PS家族的主场，PS3的王者气势依旧。如果PS3的体感设备设计得再好看点，就更完美了。（笑）







TGS无印象 BY:北斗

一年一度的TGS，正如一年一度的E3，都是游戏业界的盛会，前两年E3因为改制而式微的时候TGS风头颇劲。然而，TGS到底还是比不上E3：每次业界最为重头的新闻，厂商都会选择在E3首发，TGS上的情报只不过是后续的补完而已。

今年，也是如此，抑或更甚。虽然展前就没抱太大的希望会有什么爆炸性的新闻，然而四天时间转瞬即过，期待许久的东京游戏展就在如此的平淡之中度过，平淡得让人受不了。大佬们的基调演讲还是那些陈词滥调，发布会上介绍的要么是被发不过无数遍但新消息有限甚至让人怀疑能不能按时发售的大作，又或者是无甚名气新意寥寥让人提不起精神的“新作”。任天堂Wii主机降价50美元应该算是唯一有点料的新闻了，然而任天堂并没有参展，这条新闻的发布，只是在展会期间，而非展会之中——何况，Wii的降价早已是板上钉钉的事儿。



不过，至少，再平淡如水的TGS也比从游戏展沦落成纯人肉展的CHINAJOY要强得多。

索尼赢了，日本人赢了 BY:翅膀

要说这届TGS有什么看点，那就是索尼和日本人的联欢会，从头到尾，满眼都是PS3和PSP的舞台，满眼都是日厂们在日氏主机上推出和即将推出的新作、大作，超大作、超超大作，满眼都是日本玩家欢庆联欢的热烈场面。不需要什么爆炸性新闻，也不需要什么厂商的竞争，只要有FF、无双、DQ、GT、龙如，这些日式传统作品就足够了。微软几乎已经放弃，任天堂又不参加，今年的TGS完全变成了索尼和神机的独角戏。这次的TGS明显预示了日本市场今后的格局，那就是任天堂的标清+索尼的高清，微软？您这个洋货已经出局了，日本人不会喜欢你的。

看看最近PS3的日本周销量，基本都维持在数万台左右，日厂的游戏开始大规模登陆PS3，日本PS3的成熟期已经到来，观望的人都开始投入PS3怀抱，PS3在日本赢定了，我说真的。



但我要说，对于国内大多数玩家而言，这不是件好事，如果索尼真的统一了日本市场，就等着喝西北风吧，原因嘛是个人都清楚。

TGS上最让猥亵大叔们期待的作品 BY:蔬菜汁

丰盛的TGS大宴上，各大游戏厂商都纷纷推出了自己的看家作品，其中，欧美游戏方面，不论是数量还是质量都有很大的提高，大有喧宾夺主之势，让主场作战的日本队好不尴尬。不过，大师们当然也有自己的扛鼎之作，《恶魔猎人》之父神谷英树担当制作的最新作也出现在TGS盛宴的舞台上，而不管是《猎天使魔女》的主角人设、剧情安排都不得不让人产生歧义的联想，就算是再单纯的男生，也会最后被游戏中的技能名称所困惑——“拷问技”，拷问什么呢？天使！怎么拷问呢？用器具！但愿神谷英树的英明不要随着这部作品的推出而付诸东流，拘禁技，哦不，是拷问技，但愿大师的这一设定在游戏中另有深意，否则……哼哼……哈哈……嘿嘿嘿，2009年东京游戏展最令人（恶趣味猥亵大叔）期待之纠结作，光芒万丈盖过后起之欧美厂商，令其不能望其项背！女王最高！神谷似乎在表示，在欧美作品泛滥之际，保持自己民族的本色融入游戏，才更有看点。



今年的惊喜不在硬件方面 BY:猴子

说实话，这次的TGS其实没有太多的看点。因为比较有轰动性的东西已经在今年早些时候公布得差不多了，现在只是一个证实传闻的时候。相比之下，各种游戏的消息还是比较令人激动的，今年年底大作如潮，三方会战势如水火，连战国无双都延期到12月份，跟FF13挤在一起。

在这里我很同情七曜大师，本来想岔开时间，在今年最后两个月好好享受游戏盛宴，谁知光荣这不厚道的一手，让他前一个月饿死，后一个月撑死，实在是太那个什么了。尽管SCE和微软拿出看家的本事，但是任天堂根本就不着急，一个Wii降价和一个Wii版新马就把对手给打发了。相比之下，PSP3000的降价倒是让我欣喜。虽然现在新机破解还是遥遥无期的事情，但是弄一台玩玩新游戏也是不错的。如果以后破解不了的话，那么我就可以一台2000一台3000，两手抓，两手都要硬，Z版D版兼顾，慢慢对付着玩了。至于PSP Go么，以现在的价格，还是Go to hell吧。

与毫无新意的硬件市场相比，今年的TGS还是在软件方面给玩家们带来的惊喜更多。PS Home已经从PS3推广到PSP上，以后的PSP玩家也可以在自己心爱的主机上营造一个虚拟家园了。除了索尼之外，微软、任天堂在今年为大家准备的游戏盛宴也是相当丰厚的。在看完各种形形色色的游戏的展示之后，我们还是耐心地等待年末大作风暴的到来吧。

10月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,120分钟!
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

分裂细胞 断罪（Xbox360）/横行霸道4 夜生活之曲（Xbox360）/忍者外传 西格马2（PS3）/阿凡达（多平台）/更多精彩详见盘内

聚焦东京电玩展 缤纷合集

求生之路2（Xbox360）/EyePet（PS3）/龙如4 传说的继承者（PS3）/刺客信条2（Xbox360/PS3）/最终幻想水晶编年史 水晶守护者（Wii）/最终幻想13（Xbox360/PS3）/最终幻想14（PS3）/战神3（PS3）/失落的星球2（Xbox360/PS3）/更多精彩详见盘内

火线点评 点评时下流行游戏软件

极品飞车13 变速，延续公路竞赛战火
漫画英雄联盟2，超人派别的世纪对决



游戏MV欣赏 玩家自制娱乐盛宴

《格斗之王12》实用连续技MV

经典怀旧 回顾曾经的感动

系列最高！《灵魂能力3》CG回顾

恶搞频道 奇思妙想大集合

恶搞集合作品的超变态难度通关视频

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

09年东京电玩展各发布会动态评说

60Min 东京电玩展公开新作大合集 知名游戏续作绽放无限光辉



本次东京电玩展公开了很多知名游戏的续作，如PS3版《龙如4 传说的继承者》，便于会场中放出了首个宣传影片，并公布了很多关于游戏的重要信息。除了玩家熟悉的桐生一马外，新作中更加入秋山骏、牙岛大河等四名角色一同担当主角大任。另外，CAPCOM的《失落的星球2》也公开了最新宣传影片，游戏制作人竹内润更在现场摊位解说关于该作的内容。本次值得关注的续作实在太多了，例如《最终幻想14》、《求生之路2》、《刺客信条2》等等，具体内容我们都收录在"聚焦东京电玩展"栏目中，敬请大家留意。

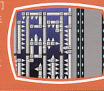
20Min 游戏厂商避开宣传高峰期 TGS展前公开新作分量十足



大家都知道，东京电玩展上公开的新作非常多，所以在这期间公开的作品如果分量不足的话，肯定得不到关注。即便是大作，也要接受和别人分享现场人气的挑战。于是，很多厂商干脆在展前就先公布一批作品，这样反而起到了预期的宣传效果。例如这次在展前公开的《忍者外传Σ2》，虽然已经不是第一次公布，但却又放出将和《真三国无双》系列合作的消息，并且公布了游戏角色的几套特殊服装，包括唐三藏、赵云、孙尚香等人的造型等等，也算是有足够的噱头。那么究竟还有那些精彩呢？留意本期的新作介绍吧。

15Min 恶搞中的达人，变态中的极品！

不知道大家听没听说《I wanna be zhe guy》这个游戏？这个游戏基本属于"恶搞大合集"，其基本游戏方式类似《超级马里奥兄弟》，而游戏中的每一关则效仿其他知名游戏，例如《恶魔城》、《银河战士》、《街头霸王》等等。本作难度非常高，已经到达了变态的程度。不过我们这次为大家带来的，居然是某位高手将这个游戏打穿的视频，大家千万要冷静啊！



10Min "动感"成主角 评TGS发布会

除了任天堂在TGS期间独自发布了Wii的降价消息外，索尼和微软在各自的发布会上不约而同地都拿出了各自的"动态感应"系统。微软的"诞生计划"类似Wii的感应条，而索尼的感应系统则类似Wii的遥控器……这两家大概实在看不下去任天堂独霸动态感应的嚣张气焰，打算与之一较高下，但究竟前景如何呢？且听小沛和达人是怎么评论的吧。



10Min 极品飞车延续公路竞赛战火 漫画英雄联盟引发世纪对决



《极品飞车》系列是所有赛车竞速作品中推出速度最快的游戏。如今《极品飞车 13变速》以仿真竞速为主题，致力于呈现高性能跑车的真实物理表现，通过崭新的视觉特效与逼真的车内驾驶视点，让玩家随着全新的游戏引擎一同感受极速飚车的快感。《漫画英雄：终极联盟2》这次的故事内容主要还是围绕在互相对立的两派英雄上，玩家需要选择一方加入，并且与他们并肩作战。每位英雄都有各自特殊的能力，两位英雄之间的能力做适当的结合之后，还可以展现出更具威力的联合攻击。具体内容尽在"火线点评"！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。